

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE* TIPE *TIMES GAMES*
TOURNAMENT BERBANTUAN LKPD PADA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :

Riska Gustari

1411100253

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1440H/2018M**

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE* TIPE *TIMES GAMES*
TOURNAMENT BERBANTUAN LKPD PADA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :

Riska Gustari

1411100253

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1440H/2018M**

ABSTRAK

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF LEARNING TIPE TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) BERBANTUAN LKPD PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Oleh :

RISKA GUSTARI

Berdasarkan hasil observasi di kelas V MI Darul Huda Bandar Lampung, menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran Pendidik tidak menggunakan metode pembelajaran yang mengakibatkan menurunnya minat peserta didik terhadap pembelajaran matematika dan menganggap matematika pelajaran yang sulit. Peserta didik sulit menyelesaikan soal-soal dan kurang aktif dalam proses pembelajaran di kelas, kurangnya keinginan peserta didik untuk menggali ilmu pengetahuan tentang materi yang sedang dipelajari. Berdasarkan hal diatas, peneliti mengambil judul “Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Tgt (*Teams Games Tournament*) Berbantuan Lkpd Pada Pembelajaran Matematika”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya keefektivan model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT berbantuan LKPD di kelas V MI Darul Huda Bandar Lampung. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif jenis *Quasy Eksperimental Design*. Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas V MI Darul Huda. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas VA sebagai kelas eksperimen dengan model pembelajaran *Times Games Tournament*, kelas VB sebagai kelas kontrol dengan menggunakan Model *Numbered Heads Together*. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas dengan uji *Lilifors* dan uji homogenitas dengan uji *Bartlett*. Dilanjutkan dengan uji hipotesis yaitu menggunakan uji-*tindependent*. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dari data penelitian diperoleh hasil uji hipotesis secara manual dengan $t_{hitung} = 5,045$ dan $t_{(0,025;34)} = 1,960$, sehingga $t_{hitung} > t_{(0,025;50)}$ maka H_0 ditolak. Berdasarkan hasil tersebut bahwa terdapat keefektivan hasil belajar antara peserta didik yang diajar dengan menggunakan Model *Times Games Tournament* dibanding dengan model *Numbered Heads Together* di kelas V MI Darul Huda, peserta didik dengan perlakuan pembelajaran menggunakan Model *Times Games Tournament*, memiliki hasil belajar lebih baik dibandingkan dengan peserta didik dengan perlakuan pembelajaran menggunakan model *Numbered Heads together*. Dengan menggunakan uji N-Gain didapat nilai rata-rata sebesar 0,722 sehingga tingkat keberhasilan peserta didik setelah belajar mengajar dikategorikan pada tingkat tinggi.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Times Games Tournament*, LKPD , Hasil Belajar



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721780887

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
LEARNING TIPE TIMES GAMES TOURNAMENT (TGT)
BERBANTUAN LKPD PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA**

Nama : **Riska Gustari**
NPM : **1411100253**
Jurusan : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**
Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

Untuk dimunaqasyahkan dan dipertahankan dalam sidang Munaqasyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Dr. Hj. Meriyati, M.Pd.

NIP. 19690608 199403 2 001

Pembimbing II

Anton Tri Hasnanto, M.Pd.

NIP. 196910031997022002

Mengetahui

Ketua Jurusan PGMI

Syofnidah Ifrianti, M.Pd.

NIP. 196910031997022002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Leikol H. Endro Suratmin, Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721780887

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING TYPE TIMES GAMES TOURNAMENT (TGT)**

BERBANTUAN LKPD PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA, disusun oleh: **Riska Gustari, NPM: 1411100253**, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah

Ibtidaiyah telah diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari Jum'at, 26 Oktober 2018.

TIM MUNAQASYAH

Ketua : **Syofnidah Ifrianti, M.Pd**

Sekretaris : **Ayu Nur Shawmi, M.Pd.I**

Penguji Utama : **Dra. Nurhasanah Leni, M.Hum**

Penguji Pedamping I : **Dr. Hj. Meriyati, M.Pd**

Penguji Pendamping II : **Anton Tri Hasnanto, M.Pd**

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan

Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd

NIP. 19560810 198703 1 001

MOTTO

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ ۖ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ ۚ وَاتَّقُوا اللَّهَ ۚ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ

“Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. Dan bertakwalah kamu kepada Allah, sesungguhnya Allah amat berat siksa-Nya.”

(Al Ma'idah ayat: 2)



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahill'abill'amin, puji syukur peneliti haturkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, hidayat, serta karunia-Nya. Dengan ketulusan hati peneliti persembahkan karya ilmiah sederhana ini kepada:

1. Kedua orang tuaku Bapak Jonson Heri dan Ibu Nuraini, yang telah membesarkan, membimbing, memberikan motivasi, membiayai selama menuntut ilmu selalu mendo'akan anak-anaknya dan mencurahkan kasih sayang yang tulus untuk keberhasilanku yang tidak mungkin biasa untuk membalas jasa-jasanya.
2. Kakakku Indri Sri Astuti dan Kakak Iparku Amori Fernandez Serta Adikku Edo Saputra dan Ponakanku yang lucu Rafardhan Devanka Fernandez yang telah memberikan semangat serta kasih sayang sehingga tercapainya cita-citaku.
3. Sahabat-sahabatku Devi, Nur, Novi, Rani, Ryantika, dan Marisa, juga yang telah memberikan semangat tiada henti sehingga tercapainya cita-citaku.
4. Almamaterku tercinta UIN Raden Intan Lampung.

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Riska Gustari dilahirkan di Bukit Kemuning, Kab.Lampung Utara pada tanggal 09 Agustus 1996. Anak kedua dari tiga saudara dari pasangan Bapak Jonson Heri dan Ibu Nuraini.

Penulis menyelesaikan pendidikan di TK Pertiwi pada tahun 2001. Pendidikan di sekolah dasar (SD) Negeri 02 Bukit Kemuning pada tahun 2008. Dilanjutkan pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 04 Bukit Kemuning pada tahun 2011. Dilanjutkan pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 01 Abung Tinggi pada tahun 2014. Pada tahun 2014 melanjutkan pendidikan kejenjang perguruan tinggi di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

Selama peneliti menjadi siswa peneliti mengikuti beberapa kegiatan disekolah adapun kegiatan yang diikuti peneliti pada tingkat sekolah menengah pertama peneliti mengikuti ekstrakurikuler yaitu Menjadi anggota rohis di SMP Negeri 04 Bukit Kemuning, Pada jenjang sekolah menengah atas peneliti mengikuti ekstrakurikuler Pramuka dan menjadi salah satu anggota Osis.

KATA PENGANTAR

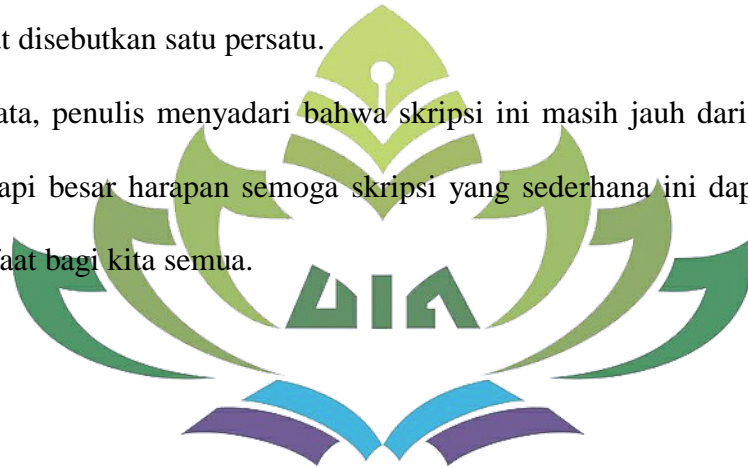
Puji syukur penulis sampaikan kepada Allah SWT. Yang telah senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita. Shalawat dan salam senantiasa selalu tercurahkan kepada nabi Muhammad SAW. Berkat petunjuk dari Allah jugalah akhirnya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Skripsi iini merupakan salah satu syara tguna untuk memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari nasihat dan dukungan berbagai pihak. Untuk itu, perkenankanlah penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
2. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd, selaku Ketua Jurusan dan Ibu Nurul Hidayah, M.Pd. Seketaris Jurusan pada Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Terima kasih atas petunjuk dan arahan yang telah diberikan selama masa studi di UIN Raden Intan Lampung.
3. Ibu Dr. Hj. Meriyati, M.Pd. dan Bapak Anton Tri Hasnanto, M.Pd. selaku Pembimbing I dan II, yang telah menyediakan waktu dan dengan sabar membimbing, mengarahkan, dan memberikan motivasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu dosen pendidikan guru madrasah ibtidaiyah di Fakultas Tarbiyah dan keguruan yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah dan keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

5. Guru MI Darul Huda Bandar Lampung yang telah membantu peneliti dalam proses penelitian selama disekolah.
6. Saudara-saudaraku, sepupu-sepupuku yang selalu menyupport dan mendoakan.
7. Para teman-teman seperjuangan jurusan PGMI angkatan 2014, sahabat-sahabatku, teman KKN kelompok 144, teman-teman kosan yang selalu menjadi teman mengejar impian dan mengukir sejarah dalam hidupku, menjadi keluarga terbaik selama ini.
8. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi besar harapan semoga skripsi yang sederhana ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua.



Bandar Lampung, September 2018
Penulis

RISKA GUSTARI
NPM. 1411100253

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PENGESAHAN MUNAQOSYAH	ii
PERSETUJUAN MUNAQOSYAH	iii
ABSTRAK	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
 BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	11
 BAB II. LANDASAN TEORI	
A. Pengertian Model Pembelajaran	12
B. Pengertian Model Pembelajaran <i>Kooperatif Learning</i>	13
C. Hakikat Model Pembelajaran <i>Times Games Tournament</i>	14
1. Pengertian Model Pembelajaran <i>Times Games Tournament</i>	14
2. Langkah-langkah Pembelajaran <i>Times Games Tournament</i>	18
3. Aturan Skenario Permainan <i>Times Games Tournament</i>	19
4. Kelebihan dan kekurangan <i>Times Games Tournament</i>	20
5. Evaluasi Dalam Model Pembelajaran	20
D. Model Pembelajaran <i>Numbered Head Together</i>	21
E. Lembar Kerja Peserta Didik	25
F. Hasil Belajar	28
G. Pembelajaran Matematika SD	35
1. Pengertian Matematika	35
2. Teori Pembelajaran Matematika	37
3. Materi Pembelajaran Matematika Kelas V	39
H. Penelitian Relevan	46
I. Kerangka Berpikir	47
J. Hipotesis Penelitian	49
 BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	
A. Metode Penelitian	51
B. Desain Penelitian	52

C. Tempat dan waktu penelitian	53
D. Variabel Penelitian	53
E. Populasi dan Sampel	54
1. Populasi	54
2. Sampel	54
F. Teknik Pengambilan Sampel	55
G. Teknik Pengumpulan Data	55
H. Instrumen Penelitian	56
I. Uji Coba Instrumen	57
1. Uji Validitas	57
2. Uji Reliabilitas	58
3. Tingkat Kesukaran	59
J. Teknik Analisis Data	60
1. Uji Prasyarat	60
a. Uji Normalitas	60
b. Uji Homogenitas	62
2. Uji Hipotesis	63
3. Uji Normalitas Gain (N-Gain)	64

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data	66
B. Hasil Uji Coba Tes	67
1. Uji Validitas	67
2. Uji Reliabilitas	68
3. Uji Tingkat Kesukaran	69
4. Hasil Kesimpulan Uji Coba tes	69
C. Hasil Analisis Uji PraSyarat	70
1. Uji Normalitas	70
2. Uji Homogenitas	71
D. Uji Hipotesis	71
E. Uji Normalitas Gain (N-Gain)	72
F. Pembahasan	73

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	79
B. Saran	79

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1 Data Nilai Ulangan Harian Matematika.....	7
Tabel 2 Desain Penelitian Quasi Eksperimen	52
Tabel 3 Distribusi Peserta Didik Kelas V MI Darul Huda.....	54
Tabel 4 Daftar Kisi-kisi Soal.....	56
Tabel 5 Klasifikasi Tingkat Kesukaran.....	60
Table 6 Intrepretasi Uji N-Gain	65
Tabel 7 Ditribusi Frekuensi Nilai Pos-Tes Matematika Kelas Eksperimen .	66
Tabel 8 Ditribusi Frekuensi Nilai Pos-Tes Matematika Kelas kontrol.....	67
Tabel 9 Hasil Uji Validitas Soal.....	68
Tabel 10 Tingkat Kesukaran	69
Tabel 11 Kesimpulan Instrument Soal.....	70
Tabel 12 Hasil Uji Normalitas	71
Tabel 13 Hasil Uji Homogenitas.....	71
Tabel 14 Uji T	72
Table 15 Uji Normalitas Gain (N-Gain)	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Gambaran Umum Daerah Penelitian.....	84
Lampiran 2 Daftar Pertanyaan Wawancara	93
Lampiran 3 Lembar Observasi.....	94
Lampiran 4 Daftar Nama Dan Nilai Uji Coba Instrumen Tes Kelas VA.....	95
Lampiran 5 Kisi-Kisi Soal Uji Coba.....	96
Lampiran 6 Soal Uji coba Tes Matematika.....	97
Lampiran 7 Kunci Jawaban Uji Coba	99
Lampiran 8 Hasil Validitas Tiap Butir Soal.....	100
Lampiran 9 Analisis Reliabilitas Uji Coba Soal Tes Peserta Didik.....	104
Lampiran 10 Analisis Tingkat Kesukaran Uji Coba Soal Tes Peserta Didik	107
Lampiran 11 Perhitungan Uji Normalitas Kelas Eksperimen.....	110
Lampiran 12 Perhitungan Uji Normalitas Kelas Kontrol	112
Lampiran 13 Uji Homogenitas Antar Baris (Model Pembelajaran).....	114
Lampiran 14 Uji Hipotesis Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol.....	117
Lampiran 15 Uji Normalitas Gain (N-Gain).....	120
Lampiran 16 Soal Tes Matematika.....	122
Lampiran 17 Kunci Jawaban Soal Matematika.....	124
Lampiran 18 Daftar Nilai Kelas Eksperimen.....	125
Lampiran 19 Daftar Nilai Kelas Kontrol.....	126
Lampiran 20 Dokumentasi Penelitian.....	127
Lampiran 21 Silabus Pembelajaran Matematika.....	132
Lampiran 22 RPP Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	134

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia tidak pernah lepas dari pendidikan. Pendidikan memiliki peranan yang penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan merupakan dasar pembentukan karakter manusia, dengan karakter yang baik dan matang kehidupan manusia akan berjalan baik pula. Dengan pendidikan, manusia akan memiliki wawasan yang luas, hal itu akan memudahkannya dalam bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Menurut UU nomor 20 tahun 2003, pendidikan adalah mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan mendewasakan dalam arti menjadikan manusia menjadi lebih baik lagi.¹ Jadi pendidikan merupakan sesuatu yang sangat penting bagi manusia untuk membentuk suatu karakter yang baik.

Upaya meningkatkan kemajuan suatu bangsa, dapat dilakukan dengan peningkatan mutu pendidikan yang berawal dari tujuan pendidikan. Pendidikan yang bermutu bertujuan untuk mengembangkan potensi diri, mencakup kecerdasan intelektual dan kepribadian yang positif. Tujuan tersebut dapat dicapai jika dalam pelaksanaannya pemerintah bersama seluruh insan pendidikan saling mendukung untuk menciptakan generasi penerus yang unggul dan berkualitas.²

¹Riske Nuralita Lingga Dewi And Alfi Laila, "Pengaruh Metode Make A Match Dengan Media Gambar Terhadap Kemampuan Mengenal Kekhasan Bangsa Indonesia Seperti Kebhinekaan Siswa Kelas Iii Sdn Purwodadi Kec. Kras Kab. Kediri Tahun Ajaran 2015," *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 2, No. 2 (2017): 170–189.

²Moh Khoerul Anwar, "Pembelajaran Mendalam Untuk Membentuk Karakter Siswa Sebagai Pembelajar," *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah* 2, no. 2 (2017): 97–104.

Pendidikan juga merupakan suatu acuan bagi umat manusia seperti pada surat Al-alaq ayat 1-5

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (۱) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (۲) اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (۳)
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (۴) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (۵)

*Artinya: Bacalah, dengan nama Tuhanmu yang menjadikan. Menjadikan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhan-mu Yang Maha Pemurah. Yang mengajar dengan qalam. Dia mengajar manusia sesuatu yang tidak diketahui.*³

Ayat diatas menunjukan bahwa Allah sudah dari dulu mengajarkan kita untuk belajar dimana diawal ayat bertulisan “**Iqro**” yang artinya bacalah. Perintah membaca disini tentu harus memaknai bukan sebatas membaca saja melainkan untuk memerintahkan kita agar belajar dari mencari ilmu pengetahuan serta menjauhkan diri kita dari kebodohan. Dan Allah Swt telah menerangkan bahwa manusia-manusia diciptakan dari benda yang tidak berharga kemudian memuliakannya dengan mengajar membaca, menulis, dan memberinya pengetahuan.

Pendidik memiliki peranan penting dalam pembelajaran sesuai dengan firman Allah SWT. Pada Q.S Al-Baqarah: 151 sebagai berikut.

كَمَا أَرْسَلْنَا فِيكُمْ رَسُولًا مِّنكُمْ يَتْلُو عَلَيْكُمْ آيَاتِنَا وَيُزَكِّيكُمْ وَيُعَلِّمُكُمُ الْكِتَابَ وَالْحِكْمَةَ وَيُعَلِّمُكُم مَّا لَمْ تَكُن تَعْلَمُونَ وَنُورَاتٍ

Artinya: “Sebagaimana Kami telah mengutus kepadamu seorang Rasul (Muhammad) dari (kalangan) kamu yang membacakan ayat-ayat Kami,

³Departemen Agama RI Al-Qur'an Tajwid dan Terjemahannya, PT Syaamil Cipta Media, Bandung, h.597

*mensucikan kamu dan mengajarkan kepadamu Kitab (Al- Qur'an) dan Hikmah (Sunah), serta mengajarkan apa yang belum kamu ketahui”.*⁴

Ayat di atas menunjukkan bahwa Islam sangat mementingkan ilmu pengetahuan dan menghendaki umatnya menjadi orang yang pandai dan menguasai berbagai macam ilmu pengetahuan. Salah satu ilmu yang dapat dipelajari adalah ilmu matematika.

Ilmu matematika adalah suatu ilmu yang keberdayaannya sudah di susun dari satu sistem yang penuh dengan perjanjian dan terbangun atas logika dari sekelompok unsur, relasi, dan operasi serta kebenarannya harus terjamin.⁵ Definisi lain menyatakan bahwa matematika merupakan cabang ilmu pengetahuan eksak yang harus memiliki penalaran logik dan berhubungan dengan bilangan.⁶ Sehingga mata pembelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar hingga berbagai lapisan masyarakat tak terkecuali pada perguruan tinggi untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama.

Matematika juga merupakan ilmu yang tidak terlepas dari agama, diantaranya adalah ayat-ayat yang berbicara mengenai bilangan, operasi bilangan, dan adanya perhitungan. Hal ini salah satunya dapat dilihat pada surat Al-Maryam ayat 93-94

إِنْ كُلُّ فِدْمَنْ السَّمَاءِ وَاتِ وَالْأَرْضِ إِلَّا آتِي الرَّحْمَنِ عَبْدٌ (٩٣)

⁴*Ibid.* h.151

⁵Luh Putu Ida Harini and Tjokorda Bagus Oka, “Penggunaan Mind Map Dalam Pembuktian Matematika,” n.d.

⁶Novita Eka Indiyani and Anita Listiara, “Efektivitas Metode Pembelajaran Gotong Royong (Cooperative Learning) Untuk Menurunkan Kecemasan Siswa Dalam Menghadapi Pelajaran Matematika (Suatu Studi Eksperimental Pada Siswa Di SMP 26 Semarang),” *Jurnal Psikologi* 3, no. 1 (2013): 10–28.

لَقَدْ أَحْصَا هُمْ وَعَدَّ هُمْ اَعَدَّ (٩٤)

*Artinya: Tidak ada seorangpun di langit dan di bumi, kecuali akan datang kepada Tuhan Yang Maha Pemurah selaku seorang hamba. Sesungguhnya Allah telah menentukan jumlah mereka dan menghitung mereka dengan hitungan yang teliti.”(Qs Al-Maryam: 93-94).*⁷

Yakni sesungguhnya Allah telah mengetahui bilangan mereka sejak dia menciptakan mereka sampai hari kiamat, baik laki-laki maupun perempuan, yang mana dalam hidup dan yang berada disekitar kita selalu akan berhubungan dengan matematika mulai dari jual beli maupun dengan yang lainnya.

Anggapan bahwa matematika merupakan ilmu abstrak yang sulit dipelajari masih sangat melekat dalam diri peserta didik, bahkan masyarakat pada umumnya. Ditambah lagi pandangan bahwa matematika hanya berkutat pada hitungan angka-angka yang sangat membosankan dan melelahkan otak. Seakan-akan pembelajaran matematika menjadi beban bagi peserta didik.⁸ Pandangan-pandangan semacam ini sungguh sangat mempengaruhi terhadap hasil belajar peserta didik matematika. Sehingga hasil belajar yang diperoleh peserta didik rendah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan ibu Sri Hayati pendidik matematika di MI Darul Huda Suka Bumi Bandar Lampung, peserta didik bersikap pasif saat proses pembelajaran matematika berlangsung, mata pelajaran matematika yang identik dengan rumus-rumus yang rumit dan membingungkan peserta didik dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit untuk dipelajari terutama pada materi pecahan, peserta didik lebih banyak duduk, diam

⁷ Departemen Agama RI Al-Qur'an Tajwid dan Terjemahannya, *Op. Cit.* h.313

⁸ Nuryadi, Rosmayati, "The Effect Cooperative Learning Model Type Teams Games Tournament (TGT) On Learning Motivation And The Ability Of Mathematical Problem Solving At SMPN 1 Wates," 2016, May 1, 2016.

ditempat dan mendengarkan pendidik yang aktif menjelaskan materi pembelajaran. Metode yang digunakan pendidik masih menggunakan metode ceramah. Penerapan metode ceramah dan kurangnya pendidik dalam menggunakan model pembelajaran yang lebih bervariasi sehingga peserta didik kurang aktif dan terlihat tidak fokus pada pembelajaran. Sehingga informasi yang diterima oleh peserta didik masih sangat kurang dan bahasa yang digunakan dalam buku cetak itupun menggunakan bahasa yang terlalu tinggi

Penerapan metode ceramah ditandai dengan cara penyajian materi pelajaran yang dilakukan pendidik dengan penuturan atau penjelasan lisan secara langsung kepada siswa informasi lisan yang disampaikan pendidik mendominasi proses belajar mengajar sedangkan peserta didik cenderung hanya menjadi komunikan (penerima informasi).⁹ Metode ini dinilai kurang mendorong keaktifan peserta didik dalam mengolah materi pelajaran dan menjadikan mereka sangat pasif. Peserta didik pun sangat mungkin menjadi kurang antusias dalam mengikuti pelajaran karena pola yang terlalu monoton.

Meskipun demikian, ternyata masih banyak pendidik yang menggunakan metode ceramah sebagai metode utama dalam kegiatan belajar mengajar dikarenakan metode ceramah dapat menghemat waktu, tidak menggunakan media pembelajaran serta materi dapat lebih cepat diselesaikan.¹⁰ Rendahnya hasil belajar matematika peserta didik disebabkan oleh penggunaan media yang kurang tepat dalam pembelajaran matematika. Pencapaian tujuan pembelajaran

⁹ *Ibid*, h.2

¹⁰ Endah Hendarwati, "Pengaruh Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Sumber Belajar Melalui Metode Inkuiri Terhadap Hasil Belajar Siswa SDN I Sribit Delanggu Pada Pelajaran IPS," *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan* 2, no. 1 (2013): 59–70.

ditentukan oleh ketepatan dalam memilih model pembelajaran yang sesuai dengan diferensiasi karakteristik peserta didik.¹¹ Menurut analisis penulis, metode ceramah bukanlah tidak relevan lagi untuk digunakan bahkan keberadaannya hingga sekarang masih sangat urgen untuk menanamkan pemahaman konsep terhadap materi ajar yang ingin disampaikan. pendidik mengatasi beberapa kelemahan metode ini yang mana telah penulis jelaskan sebelumnya sehingga dalam pelaksanaannya menjadi lebih menarik dan efektif.

Kombinasi metode ceramah dengan model-model pembelajaran lain menjadikan pelaksanaan proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan dapat memberikan pemahaman konsep yang lebih kontekstual pada peserta didik. Selain itu juga bermanfaat membuat peserta didik menjadi lebih bersemangat, antusias serta menjadikan mereka lebih aktif lagi dalam proses belajar, dikarenakan peserta didik menjadi bagian aktif dalam kegiatan belajar. Sebagai deskripsi berikut disajikan table data hasil ulangan harian matematika peserta didik kelas V tahun ajaran 2017/2018 yang dalam proses pembelajarannya menggunakan metode ceramah, sehingga berakibat tidak adanya partisipasi aktif dari peserta didik dan akibatnya hasil belajar peserta didik menjadi rendah

¹¹M. Yusuf T, Mutmainnah Amin, “Pengaruh Mind Map dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa”, Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah no 1 (2016), ISSN: 2301-7562

Tabel 1
Hasil Ulangan Harian Matematika Kelas V MI Darul Huda Galih Suka
Bumi Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019

No	Nilai	VA	VB	Jumlah Siswa
1	80-89	6	3	9
2	70-79	6	5	11
3	60-69	9	10	19
4	50-59	2	7	9
5	40-49	2	-	2
6	30-39	-	-	-
7	20-29	-	-	-
Jumlah		25	25	50

Sumber : Buku nilai pembelajaran kelas V MI Darul Huda

Pada pelajaran matematika di MI Darul Huda nilai KKM pelajaran tersebut sebesar 70. Berdasarkan data pada tabel 1 dilihat bahwa dikelas A yang berjumlah 25 peserta didik terdapat 12 orang yang sudah mencapai KKM atau 48% sedangkan peserta didik yang belum mencapai KKM yaitu berjumlah 13 orang atau 52% dan dikelas B yang berjumlah 25 peserta didik, terdapat 8 orang yang sudah mencapai KKM atau 32% sedangkan yang belum mencapai KKM yaitu berjumlah 17 orang atau 68%.

Menurunnya aktivitas belajar merupakan indikator menurunnya hasil belajar, hal ini sangat merisaukan para pendidik. Untuk meningkatkan hasil belajar salah satunya dengan menggunakan model-model pembelajaran yang lebih bervariasi, salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif learning tipe TGT serta pembelajaran akan lebih sangat efisien lagi antara model pembelajaran dan bahan ajar yang digunakan harus sesuai dengan keadaan peserta didik. Jadi disini peneliti sendiri memilih bahan ajar LKPD karena bahasa yang

digunakan dalam LKPD tidak terlalu tinggi sehingga peserta didik mudah mengerti dan memahami materi tersebut.

Aplikasi model pembelajaran kooperatif learning tipe *Teams Games Tournamen* (TGT) atau Pertandingan permainan tim, dikembangkan secara asli oleh *David De Vries dan Keath Edward*. Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka. TGT dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dari ilmu-ilmu eksak, ilmu social, maupun dari jenjang pendidikan dasar (SD, SMP) hingga perguruan tinggi.¹² Jadi dengan menggunakan model pembelajaran TGT memungkinkan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif TGT merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan model TGT memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Model pembelajaran TGT dapat memperbaiki sikap peserta didik dalam pembelajaran.¹³ Selain itu, penggunaan media pembelajaran LKPD untuk mempermudah peserta didik memahami materi pecahan, dengan media pembelajaran LKPD, peserta didik lebih mudah menentukan dan memahami

¹²ukiran Taniredja, Efi Miftah Faridli, Sri Harmianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Dan Efektif* (Bandung: Alfabeta, 2014). h.163

¹³Enik Ekawati and Endang Susilowati, “Efektivitas Metode Pembelajaran Tgt (Team Games Tournament) Yang Dilengkapi Dengan Media Power Point Dan Destinasi Terhadap Prestasi Belajar,” *Jurnal Pendidikan Kimia* 2, no. 1 (2013).

konsep-konsep yang sulit dengan mendiskusikan bersama temannya.¹⁴ Jadi antara model pembelajaran dan sumber belajar sangat berkaitan antara satu dengan yang lainnya agar proses pembelajaran disuatu kelas dapat efektif dan keberhasilan belajar sangat sesuai yang diharapkan dengan tujuan yang ada di sekolah.

Berdasarkan uraian-uraian diatas memunculkan pertanyaan, sebenarnya apakah efektif penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan LKPD ini terhadap hasil belajar matematika? Maka dari pertanyaan inilah penulis berminat ingin meneliti permasalahan tersebut dengan judul “efektivitas model pembelajaran kooperatif learning tipe *Times Games Tournament* (TGT) berbantuan LKPD terhadap pembelajaran matematika materi pokok pecahan kelas V MI Darul Huda Bandar Lampung”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka permasalahan dapat diidentifikasi. Adapun yang menyebabkan hasil belajar matematika peserta didik rendah dan jauh dari harapan diantaranya disebabkan hal-hal seperti berikut ini.

1. Mata pelajaran matematika yang identik dengan rumus-rumus yang rumit dan membingungkan peserta didik dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit untuk dipelajari.
2. Penerapan metode ceramah dan kurangnya guru dalam menggunakan model pembelajaran yang lebih bervariasi.

¹⁴Indah Fatoni, J. S. Sukardjo, and Budi Utami, “Penerapan Metode Teams Games Tournament (Tgt) Dilengkapi Lks Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Kelarutan Dan Hasil Kali Kelarutan Kelas XI Semester Genap SMA Negeri 2 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2012/2013,” *Jurnal Pendidikan Kimia* 2, no. 4 (2013): 159–164.

3. Peserta didik merasa kurang tertarik dalam kegiatan pembelajaran karena penyajian materi hanya menjadikan peserta didik sebagai komunika (penerima informasi) yang pasif.
4. Rendahnya motivasi belajar menyebabkan menurunnya partisipasi belajar matematika peserta didik.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas, maka pembatasan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah:

1. Model dan bahan ajar pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran kooperatif learning tipe TGT dengan berbantuan LKPD.
2. Peneliti hanya akan meneliti, apakah terdapat ke-efektivan model pembelajaran kooperatif learning tipe TGT berbantuan LKPD pada pembelajaran matematika di kelas V MI Darul Huda?

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana ke-efektifan model pembelajaran tipe TGT berbantuan LKPD pada materi pecahan peserta didik kelas V MI Darul Huda?
2. Bagaimana hasil belajar matematika peserta didik pada materi pecahan kelas V MI Darul Huda?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan model pembelajaran kooperatif learning tipe TGT berbantuan LKPD terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V MI Darul Huda Bandar Lampung.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagi pendidik. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan bagi pendidik, khususnya pendidik mata pelajaran matematika dalam mendayagunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan LKPD sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik secara optimal
2. Bagi Pelaksana pendidikan. Penelitian ini diharapkan dapat membuka cakrawala keilmuan dan dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam peningkatan mutu pendidikan kaitannya dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif learning tipe TGT berbantuan LKPD dalam pembelajaran matematika.
3. Bagi peneliti. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman yang sangat berharga dalam meningkatkan pemahaman tentang penggunaan model pembelajaran kooperatif learning tipe TGT berbantuan LKPD.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas. Model pembelajaran dapat diartikan pula sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi, dan memberi petunjuk kepada guru di kelas.¹

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam suatu perencanaan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.² Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu desain yang menggambarkan prosedur yang runtut dari awal hingga akhir yang disajikan oleh pendidik kepada peserta didik dan dijadikan acuan atau pedoman dalam merencanakan pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

¹ Agus Suprijono, *Cooperative Learning* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), h. 64

² Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h. 51

B. Pengertian Model Pembelajaran *cooperatif Learning*

Cooperative Learning berasal dari kata *cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim. Dalam kegiatan kooperatif, peserta didik mencari hasil yang menguntungkan bagi seluruh anggota kelompok. Belajar kooperatif adalah pemanfaatan kelompok kecil untuk memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok itu.

Anita Lie menyebut *cooperative Learning* dengan istilah pembelajaran gotong royong, yaitu sistem pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk kerjasama dengan peserta didik lain dalam tugas-tugas yang terstruktur. Lebih jauh dikatakan, *cooperative learning* hanya berjalan kalau sudah terbentuk suatu kelompok atau suatu tim yang di dalamnya peserta didik bekerja secara terarah untuk mencapai tujuan yang sudah ditentukan dengan jumlah anggota kelompok pada umumnya terdiri dari 4-6 orang saja.

Cooperative learning adalah suatu model pembelajaran yang saat ini digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada peserta didik (*student oriented*), terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan pendidik dalam mengaktifkan peserta didik, yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, peserta didik yang agresif dan tidak peduli pada yang lain. Model pembelajaran ini telah terbukti dapat dipergunakan dalam berbagai mata pelajaran dan berbagai usia.³

³ Isjoni, *Cooperative Learning* (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 16

Berdasarkan kesimpulan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *cooperative learning* adalah serangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik dalam kelompok-kelompok tertentu dengan cara bekerja sama guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Dalam pembelajaran *cooperative learning* peserta didik akan benar-benar mengerti bahwa kesuksesan kelompok tergantung pada kesuksesan kelompoknya.

C. Hakikat Model Pembelajaran TGT

1. Pengertian Model Pembelajaran TGT

Slavin mendefinisikan TGT merupakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.⁴ Shoimin menyatakan TGT adalah model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.⁵

Taniredja mendefinisikan TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda.⁶ Berdasarkan

⁴Robert E Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*, (Jakarta: Nusa Media, 2015). h.163

⁵ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*, 2014th ed. (Yogyakarta: AR-Ruzz Media, n.d.). h.203

⁶ Tukiran Taniredja, Efi Miftah Faridli, Sri Harmianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Dan Efektif* (Bandung: Alfabeta, 2014). h.163

pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa *teams games tournament* (TGT) adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang berisi turnamen akademik dengan melibatkan aktivitas seluruh peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda.

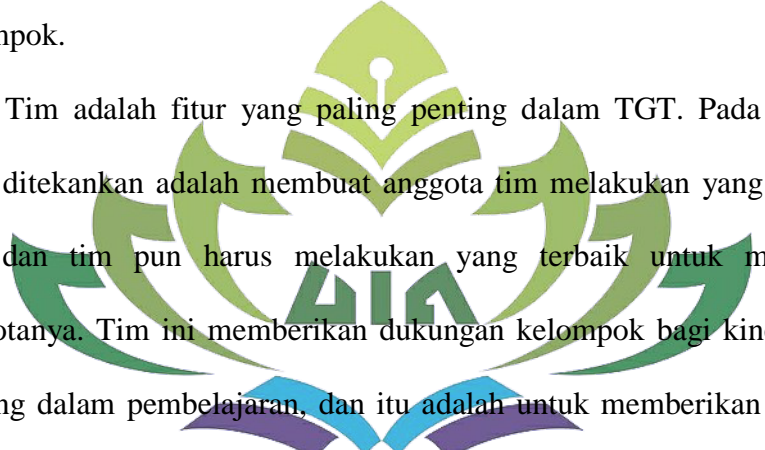
TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan system skor kemajuan individu, dimana para peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. TGT sangat sering digunakan dengan dikombinasikan dengan STAD, dengan menambahkan turnamen tertentu pada struktur STAD yang biasanya. Deskripsi dari komponen-komponen TGT adalah sebagai berikut.

Presentasi Kelas. Materi dalam TGT pertama-tama diperkenalkan dalam presentasi di dalam kelas. Ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering kali dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh pendidik, tetapi bisa juga memasukan presentasi audio visual. Bedanya presentasi kelas dengan pengajaran biasa hanyalah bahwa presentasi tersebut haruslah benar-benar berfokus pada unit TGT.⁷ Dengan cara ini, para peserta didik akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar member perhatian penuh selama presentasi kelas, karena dengan demikian akan sangat membantu mereka mengerjakan kuis-kuis, dan skor kuis mereka menentukan skor tim mereka.

Tim. Tim terdiri dari empat atau lima peserta didik yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan

⁷ Aris Shoimin, *Op. Cit.* h.204

etnisitas. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi, adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik. Setelah pendidik menyampaikan materinya, tim berkumpul untuk mempelajari lembar kegiatan atau materi lainnya. Yang paling sering terjadi, pembelajaran itu melibatkan pembahasan permasalahan bersama, membandingkan jawaban, dan mengoreksi tiap kesalahan pemahaman apabila anggota tim ada yang membuat kesalahan. Jadi dalam tim harus adanya suatu kerja sama yang baik antar kelompok.



Tim adalah fitur yang paling penting dalam TGT. Pada tiap poinnya, yang ditekankan adalah membuat anggota tim melakukan yang terbaik untuk tim, dan tim pun harus melakukan yang terbaik untuk membantu tiap anggotanya. Tim ini memberikan dukungan kelompok bagi kinerja akademik penting dalam pembelajaran, dan itu adalah untuk memberikan perhatian dan respek yang mutual yang penting untuk akibat yang dihasilkan seperti hubungan antar kelompok, rasa harga diri, penerimaan terhadap peserta didik mainstream.

Game. Gamenya terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan peserta didik yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. Turnamen. Turnamen adalah sebuah struktur dimana game berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah pendidik memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap

lembar kegiatan. Pada turnamen pertama, pendidik menunjuk peserta didik untuk berada pada meja turnamen. Gamenya terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan peserta didik yang diperolehnya dari persentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. Tiga peserta didik berprestasi tinggi sebelumnya pada meja 1, tiga berikutnya pada meja 2, dan seterusnya. Kompetisi yang seimbang ini, seperti halnya sistem skor kemajuan individual, memungkinkan para peserta didik dari semua tingkat kinerja sebelumnya berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim mereka jika mereka melakukan yang terbaik.⁸

Dalam pembelajaran ini peserta didik diajarkan untuk lebih bias member dan menerima atas pengetahuan yang mereka miliki. Karena mereka tau bahwasannya kemampuan seseorang itu berbeda-beda. Maka dari itu, mereka menyadari bahwasannya mereka mempunyai kewajiban untuk saling membantu sesama. Agar dapat membantu dan saling tolong menolong. Sesuai firman Allah dalam surat Al Ma'idah ayat: 2

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ ۖ تَعَاوَنُوا لِآوٍ عَلَىٰ نَالِ الْعُدُوِّ وَالْإِثْمِ
وَاتَّقُوا اللَّهَ ۚ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ

Artinya: *“Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. Dan bertakwalah kamu kepada Allah, sesungguhnya Allah amat berat siksa-Nya”*.⁹

Ayat diatas sudah menjelaskan bahwa secara tidak langsung untuk mengajarkan kita saling tolong menolong pada semua orang. Disini

⁸Ibid. h.205

⁹ Departemen Agama RI Al-Qur'an Tajwid dan Terjemahannya, PT Syaamil Cipta Media, Bandung, h.106

mengajarkan kepada peserta didik untuk membantu antara peserta didik lainnya dimana peserta didik dapat membantu peserta didik lainnya ketika diantara mereka belum mengerti materi yang disampaikan.

2. Langkah-langkah Pembelajaran TGT

Secara runut implementasi TGT terdiri dari empat komponen utama, yaitu: a. Presentasi pendidik, b. Kelompok belajar, c. Turnamen, dan d. Pengenalan kelompok.

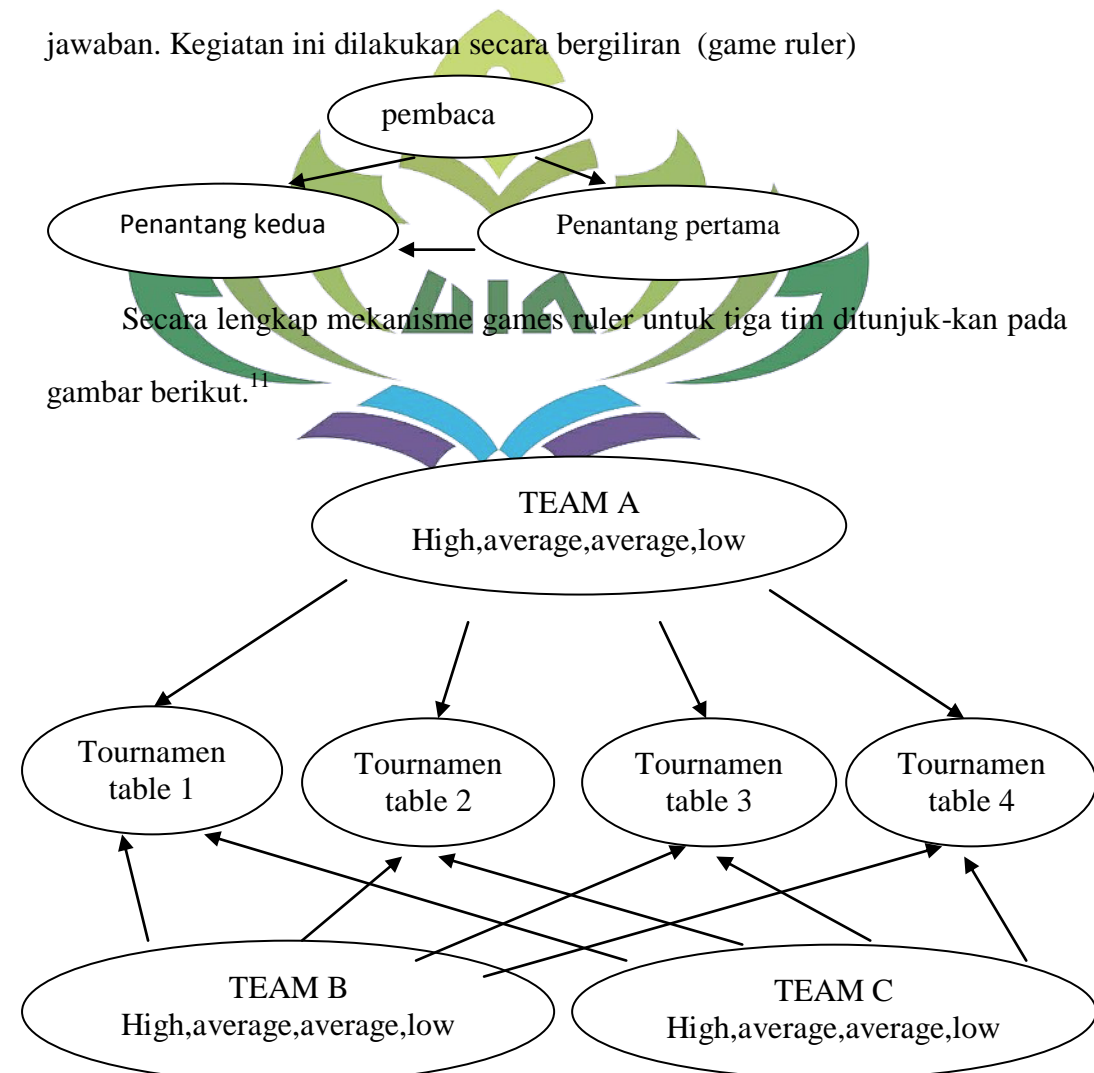
- a. Pendidik menyiapkan
 - 1) Kartu soal
 - 2) Lembar kegiatan peserta didik
 - 3) Alat/bahan
- b. Peserta didik dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 5 orang)
- c. Pendidik mengarahkan aturan permainan

Pada TGT peserta didik ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku. Pendidik menyiapkan pelajaran, dan kemudian peserta didik bekerja didalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut.¹⁰ Akhirnya seluruh peserta didik dikenai kuis, pada waktu kuis ini mereka tidak dapat saling membantu antara satu sama lainnya dan pada saat ini peserta didik diajarkan untuk mandiri sehingga mau tidak mau peserta didik harus belajar.

¹⁰ Tukiran Taniredja, Efi Miftah Faridli, Sri Harmianto, *Op. Cit.* h.68

3. Aturan (skenario) permainan

Dalam satu permainan terdiri dari: kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II, dan seterusnya sejumlah kelompok yang ada. Kelompok pembaca, bertugas: a. Ambil kartu bernomor dan cari pertanyaan pada lembar permainan; b. Baca pertanyaan keras-keras; dan c. Beri jawaban. Kelompok penantang kesatu bertugas menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda. Adapun kelompok penantang kedua: a. Menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda; dan b. Cek lembar jawaban. Kegiatan ini dilakukan secara bergiliran (game ruler)



¹¹Trianto Ibnu Badar Al-Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Kontekstual* (Jakarta: Prenada Media Group, 2014). h.133

4. Kelebihan dan Kelemahan TGT

Kelebihan pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah:

- a. Dalam kelas kooperatif peserta didik memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
- b. Rasa percaya diri peserta didik menjadi lebih tinggi.
- c. Perilaku mengganggu terhadap peserta didik lain menjadi lebih kecil.
- d. Motivasi belajar peserta didik bertambah.
- e. Pemahaman yang lebih mendalam terhadap pokok bahasan pembelaan negara.
- f. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara peserta didik dengan peserta didik dan antara peserta didik dengan pendidik.
- g. Akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

Kelemahan pembelajaran kooperatif learning tipe TGT

- a. Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua peserta didik ikut serta menyumbangkan pendapatnya.
- b. Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran
- c. Memungkinkan terjadinya kegaduhan kalau pendidik tidak dapat mengelola kelas.¹²

5. Evaluasi dalam Model Pembelajaran

Menurut Van der Kley ada beberapa cara mengevaluasi hasil belajar peserta didik dalam model pembelajaran *Times Games Tournament* , yaitu:

¹² *Ibid.* h.72

1. Setiap anggota kelompok mendapatkan nilai yang sama dengan nilai kelompok.
2. Setiap peserta didik diberi tugas atau tes perorangan setelah kegiatan belajar kooperatif berakhir.
3. Seorang peserta didik atas nama kelompoknya bisa dipilih secara acak untuk menjelaskan pemecahan materi tugas.
4. Nilai setiap anggota kelompok ditulis dan dibagi untuk mendapatkan nilai rata-rata kelompok.

Mengevaluasi pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran ini dapat pula dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Memberikan Quiz berupa pertanyaan-pertanyaan kepada peserta didik untuk dapat mengetahui serta mengukur pemahaman peserta didik dari materi yang telah dipelajari.
2. pendidik dapat memerintahkan kepada peserta didik untuk mempraktekkan dari materi yang telah dipelajari.¹³

D. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT

Numbered Head Together (NHT) atau penomoran berfikir bersama adalah merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi peserta didik dan sebagai alternative terhadap struktur kelas tradisional. *Numbered Head Together*(NHT) pertama kali dikembangkan oleh Spenser Kagen untuk melibatkan lebih banyak peserta didik dalam menelaah

¹³ [Http://www.wawasanpendidikan.com/2013/06/jenis-jenis-model-pembelajaran.html](http://www.wawasanpendidikan.com/2013/06/jenis-jenis-model-pembelajaran.html). Kamis, 22 maret 2018 (14.30 WIB).

materi yang tercakup dalam suatu pelajaran dan mengecek pemahaman mereka terhadap isi pelajaran tersebut.¹⁴

Tujuan dari *Numbered Head Together* (NHT) adalah memberi kesempatan kepada peserta didik untuk saling berbagi gagasan dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat. Selain untuk meningkatkan kerja sama peserta didik, *Numbered Head Together* (NHT) juga bisa diterapkan untuk semua mata pelajaran.¹⁵

Menurut penjelasan di atas model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) ini menghendaki agar para peserta didik bekerja saling bergantung pada kelompok-kelompok kecil secara kooperatif. Pada dasarnya, *Numbered-Heads Together* (NHT) merupakan varian dari diskusi kelompok. *Numbered Head Together* (NHT) ini secara tidak langsung melatih peserta didik untuk saling berbagi informasi, mendengarkan secara cermat serta berbicara dengan penuh perhitungan, sehingga peserta didik lebih produktif dalam pembelajaran.

a. Langkah-Langkah Pembelajaran Tipe *Numbered Heads Together* (NHT)

Pembelajaran dengan menggunakan metode *Numbered Heads Together* diawali dengan *Numbering* yaitu:

- 1) pendidik membagi kelompok-kelompok kecil. Jumlah kelompok sebaiknya mempertimbangkan jumlah konsep yang dipelajari. Jika jumlah peserta didik dalam satu kelas terdiri dari 30 orang dan terbagi menjadi 5 kelompok berdasarkan jumlah konsep yang dipelajari, maka tiap kelompok terdiri 6 orang.

¹⁴Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2015)., h. 82

¹⁵ Miftahul Huda, *Cooperativ Learning, Op Cit*, h.203

- 2) Tiap-tiap orang dalam tiap-tiap kelompok diberi nomor 1-6.
- 3) Setelah kelompok terbentuk guru mengajukan beberapa pertanyaan yang harus dijawab oleh tiap-tiap kelompok.
- 4) Berikan kesempatan kepada tiap-tiap kelompok menemukan jawaban. Pada kesempatan ini tiap-tiap kelompok menyatukan kepalanya "*Heads Together*" berdiskusi memikirkan jawaban atas pertanyaan dari guru.
- 5) Langkah berikutnya adalah guru memanggil peserta didik yang memiliki nomor yang sama dari tiap-tiap kelompok.
- 6) Mereka diberi kesempatan memberi jawaban atas pertanyaan yang telah diterimanya dari guru hal itu dilakukan terus hingga semua peserta didik dengan nomor yang sama dari masing-masing kelompok mendapat giliran memaparkan jawaban atas pertanyaan guru.
- 7) Berdasarkan jawaban-jawaban itu guru dapat mengembangkan diskusi lebih mendalam, sehingga peserta didik dapat menemukan jawaban pertanyaan itu sebagai pengetahuan yang utuh.¹⁶

Menurut pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* ialah:

- 1) pendidik membagi kelas kedalam kelompok kecil. Masing-masing kelompok diberi nomor.
- 2) pendidik membuat pertanyaan berbeda pada setiap nomor.
- 3) pendidik memberi pertanyaan kepada tiap-tiap kelompok sesuai dengan nomor.
- 4) pendidik memberi kesempatan kepada siswa berdiskusi untuk menemukan jawaban atas masing-masing pertanyaan yang diberikan pendidik.
- 5) pendidik memanggil tiap-tiap kelompok yang memiliki nomor yang sama, kemudian mempresentasikan di depan kelas.
- 6) pendidik mengembangkan diskusi lebih mendalam, sehingga peserta didik dapat menemukan jawaban pertanyaan itu sebagai pengetahuan yang utuh.

¹⁶Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran, Op Cit*, h. 203

b. Kelebihan Tipe *Numbered Heads Together* (NHT)

Adapun kelebihan tipe *Numbered Heads Together* (NHT) ialah:

- 1). Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk saling *sharing* ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat.
- 2). Meningkatkan semangat kerja sama peserta didik.
- 3). Dapat digunakan untuk semua mata pelajaran dan tingkatan kelas.¹⁷

Berdasarkan pemaparan kelebihan di atas dapat disimpulkan bahwa peserta didik melakukan diskusi secara sungguh-sungguh. Peserta didik yang pandai dapat mengajari peserta didik yang kurang pandai. Melatih peserta didik untuk bekerja sama dan saling tolong menolong.

c. Kekurangan Tipe *Numbered Heads Together* (NHT)

Adapun kelemahan pembelajaran tipe *Numbered Heads Together* ialah:

- a) pendidik harus mempersiapkan pembelajaran secara matang, selain itu lebih banyak tenaga, pemikiran, dan waktu.
- b) Saat diskusi kelas terkadang didominasi peserta didik yang pandai, mengakibatkan peserta didik yang kurang pandai akan menjadi pasif.
- c) Nomor yang dipanggil pendidik akan, dipanggil lagi.
- d) Kelas cenderung menjadi ramai, sehingga pendidik tidak dapat mengkondisikan dengan baik.

E. Lembar Kegiatan Peserta Didik

1. Pengertian Lembar Kegiatan Peserta Didik

¹⁷Miftahul Huda, *Cooperative Learning, Op Cit.*, h.138

Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) merupakan sarana pembelajaran yang dapat digunakan pendidik dalam meningkatkan keterlibatan atau aktivitas peserta didik dalam proses belajar mengajar. Pada umumnya, LKPD berisi petunjuk praktikum, percobaan yang bisa dilakukan di rumah, materi untuk diskusi, dan soal-soal latihan maupun segala bentuk petunjuk yang mampu mengajak peserta didik beraktivitas dalam proses pembelajaran.¹⁸

Lembar kegiatan peserta didik (*student worksheet*) merupakan lembaran yang berisi pedoman bagi peserta didik untuk melakukan kegiatan terprogram. Lembar kegiatan peserta didik merupakan alat belajar peserta didik yang memuat berbagai kegiatan yang akan dilaksanakan oleh peserta didik secara aktif. Kegiatan tersebut dapat berupa pengamatan, eksperimen, dan pengajuan pertanyaan. Oleh, karena itu kegiatan peserta didik berkaitan dengan pilihan strategi pembelajaran yang menyatu di dalam keseluruhan proses pembelajaran.¹⁹ LKPD merupakan salah satu jenis alat bantu dalam kegiatan proses pembelajaran, akan tetapi bukan termasuk jenis alat peraga dalam pembelajaran matematika. Secara umum, LKPD merupakan perangkat pembelajaran sebagai pelengkap atau sarana pendukung pelaksanaan rencana pembelajaran. LKPD merupakan suatu bahan ajar cetak berupa lembar-lembar kertas yang berisi materi, ringkasan, dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas

¹⁸Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016) h.37

¹⁹Trianto Ibnu Badar al-Tabany, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Usia Kelas Awal SD/MI*, 2015th ed. (Jakarta: Prenada Media Group, n.d.).(Jakarta: Prenada Media Group, 2014) h.243

pembelajaran yang harus dikerjakan oleh peserta didik, yang mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai.²⁰

Berdasarkan definisi dari beberapa pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa LKPD merupakan lembar kerja berupa panduan peserta didik yang berisi informasi, pertanyaan, perintah dan intruksi dari pendidik kepada peserta didik untuk melakukan suatu penyelidikan atau kegiatan dan memecahkan masalah dalam bentuk kerja, praktek atau percobaan yang didalamnya dapat mengembangkan semua aspek pembelajaran. Hal ini berarti melalui LKPD peserta didik dapat melakukan aktivitas sekaligus memperoleh semacam ringkasan dari materi yang menjadi dasar aktivitas tersebut. LKPD dapat dijadikan sebagai salah satu perangkat atau sarana pendukung untuk tercapainya suatu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dirancang oleh peserta didik.

Dalam Al-Qur'an Allah SWT menganjurkan bagi setiap pendidik untuk selalu mencari jalan dan media terbaik agar memudahkan peserta untuk menerima ilmu Allah SWT, sebagaimana dalam Al-Quran secara prinsip disampaikan dalam surat Al-maidah ayat 35:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَابْتَغُوا إِلَيْهِ الْوَسِيلَةَ
وَجَاهِدُوا فِي سَبِيلِهِ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ ﴿٣٥﴾

Artinya: "Hai orang-orang yang beriman, bertakwalah kepada Allah dan carilah jalan yang mendekatkan diri kepada-Nya, dan berjihadlah pada jalan-Nya, supaya kamu mendapat keberuntungan".²¹

²⁰ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013) h.176

²¹ Loc. Cit, Departemen Agama RI Al-Qur'an Tajwid dan Terjemahannya, h.113

2. Fungsi LKPD

LKPD memiliki beberapa fungsi sebagai berikut:

- a. Sebagai panduan peserta didik di dalam melakukan kegiatan belajar, seperti melakukan percobaan.
- b. Sebagai lembar pengamat, dimana LKPD menyediakan dan memandu peserta didik menuliskan data hasil pengamatan.
- c. Sebagai lembar diskusi, dimana LKPD berisi sejumlah pertanyaan yang menuntun peserta didik melakukan diskusi dalam rangka konseptualisasi.
- d. Sebagai lembar penemuan (discovery), dimana peserta didik mengekspresikan temuannya berupa hal-hal baru yang belum pernah ia kenal sebelumnya.
- e. Sebagai wahana untuk melatih peserta didik berfikir lebih kritis dalam kegiatan pembelajaran.
- f. Meningkatkan minat peserta didik untuk belajar jika kegiatan belajar yang dipandu melalui LKPD lebih sistematis, berwarna dan bergambar serta menarik perhatian peserta didik.²²

3. Manfaat LKPD

- a. Mengaktifkan peserta didik.
- b. Membantu peserta didik menemukan dan mengembangkan konsep.
- c. Melatih peserta didik menemukan konsep.

²² Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, (Jogjakarta: Diva Press, 2015), h.205

- d. Menjadi alternatif cara penyajian materi pelajaran yang menekankan keaktifan peserta didik, serta dapat memotivasi peserta didik.²³

F. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang berupa pengetahuan atau pemahaman, keterampilan dan sikap yang diperoleh peserta didik selama berlangsungnya proses belajar mengajar atau yang lazim disebut dengan pembelajaran. Hasil belajar juga adalah hasil yang dicapai oleh peserta didik berupa angka atau skor setelah menyelesaikan tes yang diberikan.²⁴

Ketercapaian kemampuan hasil belajar perlu diadakan evaluasi dari hasil belajar peserta didik melalui penilaian. Penilaian inilah yang digunakan sebagai indikator keberhasilan suatu proses kegiatan belajar mengajar baik ranah afektif, kognitif maupun psikomotor. Penilaian yang baik akan menggambarkan perkembangan peserta didik yang baik pula.²⁵

Hal ini dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari proses belajar dengan perolehan aspek perubahan perilaku, pengetahuan, dan pemahaman terhadap apa yang peserta didik pelajari. Selain itu, hasil belajar adalah perubahan perilaku seseorang setelah mengalami aktivitas belajar yang mencakup kognitif, afektif, dan psikomotorik.

²³ Iif Khoiru Ahmadi, Sofan Amri, *Pengembangan & Model Pembelajaran Tematik Integratif* (Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya, 2014) h.251

²⁴ Amin, Mutmainnah dan T. Yusuf M. *Pengaruh Mind Map dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*, Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah 01 (1) (2016) 85-92

²⁵ Arifiyanto s Enang, Sumardi Kamin, dan Rusdiana Herman, *Evaluasi Hasil Belajar Menggunakan Penilaian Autentik Pada Mata Pelajaran Kelistrikan Sistem Refrigerasi*, *Journal of Mechanical Engineering Education*, Vol. 1, No. 2, Desember 2014. H. 275

2. Jenis-jenis Hasil Belajar

Adapun perubahan yang dimaksud adalah perubahan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, mengenai perubahan tingkah laku menurut Bloom meliputi tiga ranah pengetahuan, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.

- a. Ranah kognitif. Berkenaan dengan knowledge (pengetahuan, ingatan), comprehension (pemahaman, menjelaskan, meringkas), analysis (menguraikan, menentukan hubungan), synthesis (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), evaluation (menilai), application (menerapkan).
- b. Ranah afektif. Berkenaan dengan respon peserta didik yang melibatkan receiving (sikap menerima), responding (memberikan respons), valuing (nilai), organization (organisasi), characterization (karakterisasi).
- c. Ranah psikomotorik. Berkenaan dengan hasil belajar intitiatory level, pre-routine level, routinized level. Pencapaian mengenai level ketiga ranah pengetahuan diatas proses pembelajaran sudah tentu sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan dalam pengaplikasiannya tidak harus mencapai level yang tertinggi. Deri uraian diatas, dapat dijabarkan bahwa tujuan pembelajaran itu ada tiga macam, yaitu: (1) mendapat pengetahuan, (2) penanaman konsep dan keterampilan, dan pembentukan sikap.²⁶

Perubahan yang terjadi setelah seseorang belajar akan menunjukkan suatu hasil yang dapat juga dikatakan sebagai hasil belajar. Di sekolah, peserta didik dapat ditentukan hasil belajarnya setelah melakukan evaluasi. Hasil belajar bisa

²⁶ Nur Asiah, *Inovasi Pembelajaran*, (Bandar Lampung: Anugerah Utama Raharja (AURA) 2013) h. 11-12

didefinisikan sebagai hasil yang telah dicapai dalam suatu usaha, berusaha untuk mengadakan perubahan untuk mencapai suatu tujuan dan tujuan tersebut tentunya yang diharapkan oleh peserta didik, pendidik, dan orang tua murid sebagai hasil belajar.

3. Pengukuran Hasil Belajar Aspek Kognitif

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni:

- a. Pengetahuan, contohnya pengetahuan hafalan atau untuk diingat seperti rumus, definisi, istilah, pasal dalam undang-undang, istilah tersebut memang perlu dihafal dan diingat agar dikuasainya sebagai dasar bagi pengetahuan atau pemahaman konsep lainnya.
- b. Pemahaman, contohnya menjelaskan dengan susunan kalimat, memberi contoh lain dari yang telah dicontohkan, atau mengungkapkan petunjuk penerapan pada kasus lain.
- c. Aplikasi, yakni penerapan didasarkan atas realita yang ada di masyarakat atau realita yang ada dalam teks bacaan.
- d. Analisis, yakni usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas susunannya.
- e. Sintesis, yakni kemampuan menemukan hubungan yang unik, kemampuan menyusun rencana atau langkah-langkah operasi diri suatu tugas atau problem yang ditengahkan, kemampuan mengabstraksikan sejumlah besar gejala, data, dan hasil observasi menjadi terarah.

- f. Evaluasi, yaitu pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan masalah, metode, materiil, dll.

Berangkat dari definisi hasil belajar menurut teori taksonomi Bloom di atas, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni, tingkat tinggi dan tingkat rendah, kemampuan tingkat rendah (di MI) terdiri atas pengetahuan (C1), dan pemahaman (C2) sedangkan kemampuan tingkat tinggi (SMP-SMA) aplikasi (C3), analisis(C4), sintetis(C4), dan evaluasi(C6) kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.²⁷

Ranah kognitif dapat diukur melalui dua cara yaitu dengan tes subjektif dan objektif. Tes subjektif biasanya berbentuk esay (uraian), namun dalam pelaksanaannya tes ini tidak dapat mencakup seluruh materi yang akan diujikan dalam penelitian ini tidakakan menggunakan tes objektif. Menurut Arikunto, ada beberapa macam tes objektif diantaranya yaitu: tes benar salah, pilihan ganda, menjodohkan, dan tes isian.²⁸ Diantara macam-macam tes objektif tersebut yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes pilihan ganda (*multiple choice test*). Tes pilihan ganda terdiri atas suatu keterangan atau pemberitahuan tentang suatu pengertian yang belum lengkap. Dan untuk melengkapinya harus memilih satu dari beberapa kemungkinan jawaban yang telah disediakan. Adapun kemungkinan

²⁷ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (PT Remaja Rosdakarya 2014) h.22

²⁸ Zainal Arifin, *Evaluasi Pemebelajaran*, (Bandung: PT remaja Rosdakarya, 2013), h.25

jawaban (*option*) terdiri atas satu jawaban yang benar yaitu kunci jawaban dan beberapa pengecoh (*distractor*).

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan adalah tes pencapaian (*achievement test*) terdiri dari tes obyektif bentuk pilihan ganda sebanyak 30 soal, dengan penskoran jika benar diberi skor 1 dan jika salah diberi skor 0. Tes yang diberikan kepada kelas eksperimen sama dengan tes yang diberikan kepada kelas kontrol. Hasil belajar yang diukur adalah aspek kognitif yang meliputi pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3).

4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari dua faktor yaitu:²⁹

a. Faktor Intern

1) Faktor Jasmaniah

a) Faktor kesehatan

Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya dari penyakit. Kesehatan adalah keadaan atau hal sehat. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap hasil belajarnya.

b) Cacat Tubuh

Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh atau badan. Cacat itu dapat berupa buta, setengah buta, tuli, setengah tuli, patah kaki, patah tangan, dll.

2) Faktor Psikologis

a) Inteligensi

²⁹Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h.54

Inteligensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui atau menggunakan konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat.

b) Perhatian

Perhatian merupakan keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu pun semata-mata tertuju kepada suatu obyek atau sekumpulan objek. Untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya.

c) Minat

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus menerus yang disertai dengan rasa senang.

d) Bakat

Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang sesudah belajar atau berlatih.

3) Faktor kelelahan

Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuhnya. Sedangkan, kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang. Kelelahan ini

sangat terasa pada bagian kepala dengan pusing-pusing sehingga sulit untuk berkonsentrasi.

b. Faktor Ekstern

Hasil belajar juga dipengaruhi oleh faktor ekstern, yaitu:³⁰

1) Faktor keluarga

a) Cara orang tua mendidik

Cara orang tua mendidik anaknya besar pengaruhnya terhadap hasil belajar anak. Orang tua yang mendidik dengan baik akan menghasilkan anak yang berprestasi.

b) Relasi antar anggota keluarga

Demi kelancaran belajar serta keberhasilan anak, perlu diusahakan relasi yang baik di dalam keluarga anak tersebut.

c) Suasana rumah

Anak dapat belajar dengan baik diperlukan suasana rumah yang tenang dan tentram.

2) Faktor sekolah

a) Metode mengajar

Metode mengajar sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik, metode yang baik akan membantu meningkatkan kegiatan belajar dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.

b) Kurikulum

³⁰ Slameto, Op. Cit. h.55

Kurikulum diartikan sebagai sejumlah kegiatan yang diberikan kepada siswa. Bahan pelajaran akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Baik dan tidaknya kurikulum akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

3) Faktor masyarakat

a) Kegiatan peserta didik dalam masyarakat

Kegiatan peserta didik dalam masyarakat dapat menguntungkan terhadap perkembangan pribadinya.

b) Teman bergaul

Agar peserta didik dapat belajar dengan dengan baik, anak perlu diusahakan agar peserta didik memiliki teman bergaul yang baik-baik dan pembinaan pergaulan yang baik serta pengawasan dari orang tua dan pendidik harus cukup bijaksana.

Hal ini dapat disimpulkan bahwa faktor dari dalam diri peserta didik, meliputi kemampuan yang dimilikinya, motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor psikis dan fisik. Faktor yang datang dari luar diri peserta didik atau faktor lingkungan, terutama kualitas pengajaran.

G. Pembelajaran matematika

1. Pengertian matematika

Matematika merupakan suatu mata pelajaran yang diajarkan dalam setiap jenjang pendidikan Indonesia mulai dari sekolah dasar (SD) sampai Perguruan

Tinggi.³¹ Kata matematika berasal dari perkataan latin *mathematika* yang mulanya diambil dari bahasa Yunani *mathematike* yang berarti mempelajari, kata tersebut mempunyai asal katanya *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu (*knowledge, science*). Kata *mathematike* berhubungan pula dengan kata lainnya yang hampir sama, yaitu *mathein* atau *mathenein* yang artinya belajar (berpikir). Jadi berdasarkan asal katanya matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir (bernalar).³² Jadi matematika merupakan sebuah ilmu pasti yang berkenaan dengan penalaran.

Matematika dikenal sebagai ilmu deduktif, ini berarti proses pengerjaan matematis harus bersifat deduktif. Matematika tidak menerima generalisasi berdasarkan pengamatan (induktif), tetapi harus berdasarkan pembuktian deduktif (umum). Pada ilmu matematika baik isi maupun metode mencari kebenaran berbeda dengan ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan lain.³³ Metode mencari kebenaran yang dipakai oleh matematika adalah ilmu deduktif, sedangkan oleh ilmu pengetahuan alam adalah metode induktif atau eksperimen.

Pembelajaran matematika di SD adalah proses sengaja yang dirancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana lingkungan kelas atau sekolah yang memungkinkan siswa melaksanakan kegiatan belajar matematika disekolah,

³¹ Syofnidah Ifrianti, "Peningkatan Hasil Belajar Matematika dengan Menggunakan Alat Peraga Jam Sudut Pada Peserta Didik Kelas IV SDN 2 Sunur Sumatera Selatan", Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, no 1 (2017), p-ISSN 2355- 1925

³² Hasan Sastra Negara, *Konsep Dasar Matematika Untuk PGSD* (Lampung: Aura Printing & Publishing, 2014). h.1

³³ Sri Purwanti, "Meningkatkan Kemampuan Komunikasi dan Berpikir Kritis Matematis Siswa Sekolah Dasar dengan Model (MMP)", Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, no 2 (2015), p-ISSN 2355-1925

dan untuk mengembangkan keterampilan serta kemampuan siswa untuk berpikir logis dan kritis dalam menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran matematika harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk berusaha mencari pengalaman tentang matematika, agar pelajaran matematika tidak hanya sebagai pelajaran hafalan atau sekedar rumus saja tetap mengerti cara mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Siswa sekolah dasar (SD) berada pada tahap perkembangan kognitif yang berbeda dengan siswa sekolah pada jenjang berikutnya. Dalam teori perkembangan intelektual yang dikembangkan Piaget, siswa SD sebagian besar berada pada tahap operasi konkrit. Oleh karena itu, pembelajaran di SD sedapat mungkin dimulai dengan menyajikan masalah konkrit atau realistik sehingga dapat dibayangkan oleh siswa. Menurut paham konstruktivisme pengetahuan merupakan konstruksi atau bentukan dan orang yang mengenal struktur kognitif. Pengetahuan tidak bisa ditransfer dari guru kepada orang lain, karena setiap orang mempunyai skema sendiri tentang apa yang diketahui.³⁴ Jadi pembelajaran matematika sebaiknya menyajikan suatu permasalahan yang nyata agar siswa mudah mengerti dan memahami apa yang akan mereka kerjakan sehingga memudahkan mereka dalam mengerjakan permasalahan yang ada.

2. Teori Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika ditingkat SD, diharapkan terjadi reinvention (penemuan kembali). Penemuan kembali adalah menemukan suatu cara

³⁴*Ibid.* h. 13

penyelesaian secara informal dalam pembelajaran dikelas. Walaupun penemuan tersebut sederhana dan bukan hal baru bagi orang yang telah mengetahui sebelumnya, tetapi bagi siswa SD penemuan tersebut merupakan sesuatu hal yang baru. Dalam metode penemuannya mengungkapkan bahwa dalam pembelajaran matematika peserta didik harus menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang diperlukannya. ‘menemukan’ di sini terutama adalah ‘menemukan lagi’ (*discovery*), atau dapat juga menemukan yang sama sekali baru (*invention*). Oleh karena itu, kepada peserta didik materi disajikan bukan dalam bentuk akhir dan tidak diberitahukan cara penyelesaiannya.³⁵ Dalam pembelajaran ini, guru harus lebih banyak berperan sebagai pembimbing dibandingkan sebagai pemberi tahu sehingga siswa akan menemukan informasi baru yang tidak mereka ketahui.

Pembelajaran matematika teori belajar yang menonjol adalah kognitivisme dan teori konstruktivisme. Teori belajar yang sesuai dengan model TGT adalah teori konstruktivisme. Dalam konstruktivisme, konstruksi pengetahuan dilakukan sendiri oleh siswa, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator dan menciptakan iklim yang kondusif.³⁶ Teori konstruktivisme menekankan bahwa individu tidak menerima begitu saja informasi dari orang lain tetapi membangun sendiri dalam pikiran mereka informasi tentang berhitung dari pengalaman sebelum mereka mendapat pelajaran matematika di sekolah. Jadi pengajaran matematika yang telah didapatkan siswa beserta informasi yang telah dibentuk siswa akan disimpan dalam struktur kognitif

³⁵ Heruman, *Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014). h.4

³⁶ *Ibid.* h.5

mereka sendiri. Berdasarkan penjelasan-penjelasan diatas dapat disimpulkan didalam teori konstruktivisme peran siswa itu sendiri dalam proses pembentukan pengetahuan sangat penting. Siswa dituntut untuk bertanggung jawab terhadap peristiwa belajar dan hasil belajar.

3. Materi Pembelajaran Matematika Kelas V Pecahan

Mengubah Pecahan Ke dalam Bentuk Desimal dan Persen serta Kebalikannya. Pengertian pecahan seperti Sebuah jeruk mula-mula dibagi menjadi dua bagian yang sama seperti yang diperlihatkan pada gambar di bawah ini. Satu bagian jeruk dari dua bagian yang sama itu disebut **“satu per dua”** atau **“seperdua”** atau **“setengah”** dan ditulis $\frac{1}{2}$. Lalu kedua bagian tersebut masing-masing dibagi dua lagi sehingga menjadi dua bagian yang sama. Dengan demikian, dari sebuah jeruk diperoleh empat bagian jeruk yang sama. Satu bagian jeruk dari empat bagian yang sama itu disebut **“satu per empat”** atau **“seperempat”** dan ditulis $\frac{1}{4}$.

Dalam matematika, kita mengenai 7 macam jenis pecahan yaitu pecahan biasa, pecahan murni, pecahan campuran, pecahan desimal, persen, permil, dan pecahan senilai. Pengertian dan contoh ketujuh jenis pecahan tersebut adalah sebagai berikut.

a. Pecahan Biasa

Pecahan biasa adalah pecahan dengan pembilangan dan penyebut merupakan bilangan bulat. Contoh-contoh pecahan biasa adalah sebagai berikut.

$$\frac{2}{3}, \frac{4}{5}, \frac{6}{7}, \frac{10}{3}, \frac{15}{8}, \text{ dan } \frac{17}{9}.$$

b. Pecahan Murni

Pecahan murni adalah pecahan dengan pembilangan dan penyebut merupakan bilangan bulat, dan berlaku pembilang kurang dari penyebut atau pembilangan nilainya lebih kecil dari penyebut. Pecahan murni dapat dikatakan pecahan biasa, tetapi pecahan biasa belum tentu dapat dikatakan pecahan murni. Contoh-contoh pecahan murni adalah sebagai berikut.

$$\frac{1}{2}, \frac{1}{3}, \frac{2}{3}, \frac{3}{4}, \frac{3}{5}, \text{ dan } \frac{4}{9}.$$

c. Pecahan Campuran

Pecahan campuran adalah pecahan yang terdiri dari bagian bulat dan bagian pecahan murni. Contoh-contoh bilangan pecahan campuran adalah sebagai berikut.

$$2\frac{1}{2}, 4\frac{2}{3}, 5\frac{4}{5}, 7\frac{1}{6}, 8\frac{5}{6}, \text{ dan } 9\frac{2}{9}.$$

d. Pecahan Desimal

Pecahan desimal adalah pecahan dengan penyebut 10, 100, 1.000, ... dan dituliskan dengan tanda koma. Contoh-contoh pecahan desimal adalah sebagai berikut.

$$0,25; 0,86; 0,98; 1,35; 1,48; \text{ dan } 12,7.$$

e. Persen

Persen (perseratus) adalah pecahan dengan penyebut 100 dan dilambangkan dengan %. Contoh-contoh pecahan bentuk persen adalah sebagai berikut.

■ 2% berarti $\frac{2}{100} = \frac{1}{50}$

■ 5% berarti $\frac{5}{100} = \frac{1}{20}$

■ 4% berarti $\frac{4}{100} = \frac{1}{25}$

■ 10% berarti $\frac{10}{100} = \frac{1}{10}$

f. Permil

Permil (perseribu) adalah pecahan dengan penyebut 1.000 dan dilambangkan dengan ‰. Contoh-contoh pecahan bentuk permil adalah sebagai berikut.

■ 25‰ berarti $\frac{25}{1.000} = \frac{1}{40}$

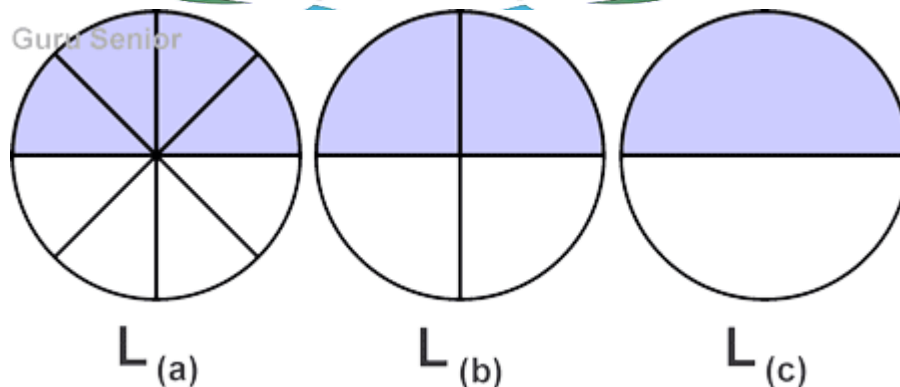
■ 75‰ berarti $\frac{75}{1.000} = \frac{3}{40}$

■ 50‰ berarti $\frac{50}{1.000} = \frac{1}{20}$

■ 125‰ berarti $1\frac{25}{1.000} = \frac{1}{8}$

g. Bilangan senilai

Untuk memahami apa itu pecahan senilai, perhatikan gambar di bawah ini. Pada gambar tersebut, masing-masing lingkaran menunjukkan luas daerah yang sama. Tampak bahwa daerah yang diarsir/bewarna (L) pada tiap-tiap daerah lingkaran juga sama.



Dari gambar di atas luas daerah yang diarsir/bewarna pada $L_{(a)}$, $L_{(b)}$, dan $L_{(c)}$ adalah sebagai berikut.

$$L_{(a)} = L_{(b)} = L_{(c)}$$

$$\frac{4}{8} = \frac{2}{4} = \frac{1}{2}$$

Tiga bentuk pecahan tersebut merupakan contoh-contoh pecahan yang senilai. Agar lebih paham mengenai pecahan senilai, perhatikan contoh soal berikut.

Contoh Soal:

$$\begin{array}{l} \text{a.} \quad \frac{2}{3} = \frac{8}{\dots} \\ \text{b.} \quad \frac{16}{20} = \frac{4}{\dots} \end{array}$$

Jawab:

$$\begin{array}{l} \text{a.} \quad \frac{2}{3} = \frac{2 \times 4}{3 \times 4} = \frac{8}{12} \\ \text{b.} \quad \frac{16}{20} = \frac{16 : 4}{20 : 4} = \frac{4}{5} \end{array}$$

Dari empat contoh soal di atas, tampak bahwa pecahan senilai dapat diperoleh dengan cara mengalikan atau membagi, pembilang dan penyebut pecahan itu dengan bilangan yang sama yang bukan nol. Secara matematis ditulis sebagai berikut.

$$\frac{a}{b} = \frac{a \times m}{b \times m} \text{ atau } \frac{a}{b} = \frac{a : m}{b : m}; \text{ Dengan } m \neq 0$$

Pecahan-pecahan senilai disebut juga dengan *pecahan ekuivalen*.

Dan dalam pembelajaran matematika kelas lima ini kita akan membahas dimana antara adalah:

- a. Menyederhanakan pecahan

Nah, disini kita akan membahas tentang menyederhanakan pecahan dengan membagi pembilang dan penyebut dengan bilangan yang sama, sampai tidak bisa disederhanakan lagi.

- b. Mengubah pecahan ke dalam bentuk persen

Pernahkah kamu mendengar kata persen? Dalam kehidupan sehari-hari kita sering mendengar dan menemukan istilah persen, misalnya koperasi menetapkan bunga pinjamannya sebesar 2 persen (2 %). Belanja di Toko Murah selalu memberikan diskon sebesar 10 persen (10 %), dan lain-lain. Persen sebenarnya merupakan bilangan pecahan (bilangan yang memiliki pembilang dan penyebut). Persen dilambangkan dengan %.

c. Mengubah persen ke dalam bentuk pecahan biasa

- 1) dari bentuk persen diubah dulu menjadi pecahan biasa (per seratus)
- 2) taksir atau cari pembagi terbesar dari bilangan pembilang dan penyebut
- 3) bagi pembilang maupun penyebut dengan bilangan pembagi tersebut.

contoh:

Pembagi terbesar dari 75 dan 100 adalah 25, maka kedua bilangan 75 dan 100 (pembilang dan penyebut) dibagi oleh bilangan 25. Menjadi

$$75 : 25 = 3 \text{ (pembilang)}$$

$$100 : 25 = 4 \text{ (penyebut)}$$

d. Mengubah desimal kepersen dan sebaliknya

Mengubah decimal kedalam bentuk persen Bilangan desimal diubah dulu menjadi pecahan persepuluh atau perseratus. Ingatlah perseratus sama dengan persen

$$0,75 = \frac{75}{100} = 75 \%$$

$$0,5 = \frac{5}{10} = \frac{50}{100} = 50 \%$$

e. Mengubah persen ke dalam bilangan desimal

Bilangan persen diubah menjadi perseratus dan untuk menjadikan bilangan desimal hanya tinggal menentukan angka di belakang koma. Agar lebih jelas perhatikan contoh di bawah ini.

$$\begin{aligned} 50\% &= \frac{50}{100} = 0,5 \\ 4\% &= \frac{4}{100} = 0,04 \\ 25 &= \frac{25}{100} = 0,25 \end{aligned}$$

f. Mengubah pecahan biasa ke desimal dan sebaliknya

Mengubah pecahan biasa ke dalam bilangan decimal. Dapat dilakukan dengan dua cara berikut: 1. dengan cara dibagi (bagi kurung). Ingat, bahwa (per = bagi). Jadi, untuk mengubah pecahan menjadi decimal dengan jalan pembilang dibagi penyebut.

Contoh:

$$\begin{array}{r} \frac{1}{4} = 0,25 \\ 0,25 \\ 4 \overline{)100} \\ \underline{8} \\ 20 \\ \underline{20} \\ 0 \end{array}$$

Pecahan $\frac{1}{4}$ sama dengan $1 : 4$, dapatkah bilangan $1 : 4$? Apabila yang dibagi lebih kecil daripada yang membagi, maka tambahkan angka 0 dan naikkan koma sehingga akan membentuk bilangan desimal. Dengan cara mengubah penyebut menjadi 10, 100, atau 1000. Ingat, bahwa bilangan desimal merupakan bilangan per sepuluh, per seratus, atau per seribu.

Contoh:

$$\frac{1}{2} = \frac{5}{10} = 0,5$$

$$\frac{1}{4} = \frac{25}{100} = 0,25$$

Penyebut dijadikan 10 ($2 \times 5 = 10$) karena penyebut dikalikan dengan bilangan 5, maka pembilang pun harus dikalikan pada bilangan yang sama (5). Jadi, ($1 \times 5 = 5$), maka $1/2 = 0,5$.

g. Mengubah bilangan desimal menjadi pecahan biasa

Mengubah bilangan desimal menjadi pecahan biasa caranya hampir sama dengan cara yang kedua dalam mengubah pecahan biasa menjadi desimal (diubah menjadi persepuluh, perseratus, perseribu) kemudian pembilang dan penyebut dibagi dengan angka yang sama.

Contoh:

$$0,5 = \frac{1}{2}$$

$$0,5 = \frac{5}{10} = \frac{1}{2}$$

Bilangan desimal 0,5 sama dengan pecahan untuk menyederhanakan pecahan $5/10$, maka pembilang dan penyebut dibagi dengan bilangan yang sama (bilangan terbesar yang dapat membagi keduanya) yaitu bilangan 5, sehingga pembilang ($5 : 5 = 1$) dan penyebut ($10 : 5 = 2$). Jadi $0,5 = 1/2$.

H. Penelitian Relevan

1. Enik Ekawati dengan judul “Efektivitas Metode Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) yang Dilengkapi Dengan Media Power Point dan Destinasi Terhadap Prestasi Belajar”. Dapat disimpulkan bahwa keefektifan model pembelajaran TGT pada materi struktur atom dan sistem periodik unsur terlihat dari data tanggapan positif dari siswa dengan perolehan skor rata-rata 50,81 atau mencapai 84,60%. Motivasi belajar siswa di kelas eksperimen sebelum menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media power point 25,33. Untuk hasil belajar siswa pada kelas eksperimen, ketuntasan belajar siswa mencapai 94,82% dari jumlah siswa telah mendapatkan nilai diatas KKM, dan hanya 5.18% yang tidak mencapai ketuntasan belajar.³⁷

Penelitian ini model pembelajaran TGT menjadi point yang relevansi dengan peneliti. Metode penelitian yang digunakan keduanya pun sama, yaitu menggunakan metode *quasi eksperimen*, teknik pengumpulan data yang dilakukan itu pun sama, yaitu observasi, wawancara dan angket. Sama-sama menggunakan uji-t. Perbedaan terletak pada materi pelajaran, pada skripsi menggunakan materi pelajaran struktur atom dan sistem periodik, sedangkan peneliti menggunakan materi pelajaran bangun datar.

2. Denta Oki Sari Artha Galuh Astrissi dengan judul “Efektivitas Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Disertai Media Teka Teki Silang Terhadap Prestasi Belajar Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas X

³⁷Enik Ekawati, *Efektivitas Metode Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) Yang Dilengkapi Dengan Media Power Point dan Destinasi Terhadap prestasi Belajar*, (Universitas Sebelas Maret, 2013).

SMA Negeri 3 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2012/2013” dapat disimpulkan bahwa keefektifan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pembelajaran materi minyak bumi terlihat dari data tanggapan positif dari siswa dengan perolehan skor rata-rata 50,175 atau mencapai 84,68%. Motivasi belajar siswa di kelas eksperimen sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan teka-teki silang pembelajaran minyak bumi 28,33. Untuk hasil belajar siswa pada kelas eksperimen, ketuntasan belajar siswa mencapai 92,59% dari jumlah siswa telah mendapatkan nilai diatas KKM, dan hanya 7,41% yang tidak mencapai ketuntasan belajar.³⁸

Penelitian ini model pembelajaran kooperatif tipe TGT menjadi point yang relevansi dengan peneliti. Metode penelilian yang dilakukan oleh keduanya pun sama, yaitu menggunakan metode *quasi eksperimen*, teknik pengumpulan data yang dilakukan itu pun sama, yaitu observasi, wawancara dan angket. Sama-sama menggunakan uji-t. Perbedaan terletak pada materi pelajaran, pada skripsi menggunakan materi minyak bumi, sedangkan peneliti menggunakan materi pelajaran bangun datar.

I. Kerangka Berpikir

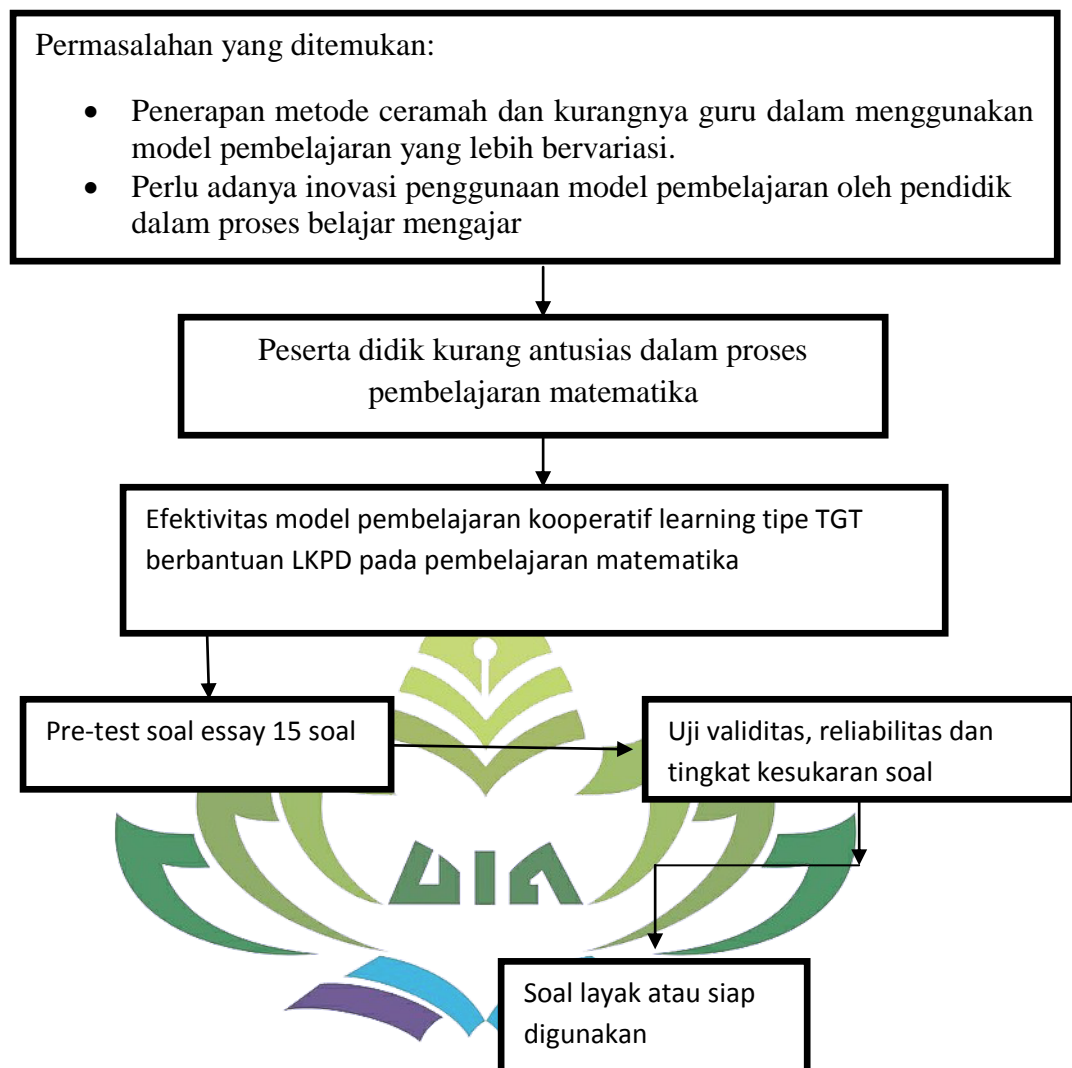
Tujuan pembelajaran matematika di SD agar siswa mampu memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah dan pembelajaran matematika juga menumbuhkan dan mengembangkan

³⁸ Denta Oki Sari Artha Galuh Astrissi, J. S. Sukardjo, and Budi Hastuti, “Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Disertai Media Teka Teki Silang Terhadap Prestasi Belajar Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2012/2013,” *Jurnal Pendidikan Kimia* 3, no. 2 (2014): 22–27.

keterampilan berhitung sebagai latihan dalam kehidupan sehari-hari serta membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif dan disiplin. Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru hendaknya disesuaikan dengan karakteristik siswa tingkat SD. Tujuannya yaitu agar siswa mampu memahami konsep matematika dengan lebih mudah.

Model TGT sangat sesuai dengan karakteristik siswa usia SD dan mata pelajaran matematika. Di dalam pelaksanaan pembelajaran materi matematika dengan model kooperatif tipe TGT siswa dapat menerima informasi dari orang lain serta pembelajaran TGT mampu membuat siswa mandiri dan pembelajaran matematika akan lebih bermakna. Tetapi pada kenyataannya masih ada sebagian besar guru dalam pembelajarannya hanya menggunakan model konvensional berupa ceramah. Akibatnya aktifitas siswa rendah dan menjadi pasif. Kurang aktifnya siswa terhadap mata pelajaran matematika menjadikan hasil belajar dari mata pelajaran matematika menjadi kurang maksimal.

Dari permasalahan diatas, munculah sebuah pemikiran untuk menggunakan model TGT (Team Game Tournamen) berbantuan LKPD. Melalui model TGT dan berbantuan LKPD ini diharapkan siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan aktif, sehingga aktifitas belajarnya meningkat dan hasil belajar mata pelajaran matematika dapat meningkat khususnya pada materi bangun datar. Dalam penelitian ini model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan LKPD akan dibandingkan dengan kelas yang menerapkan model pembelajaran tipe TGT.



J. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.³⁹ Berdasarkan landasan teori dan kerangka berpikir, maka peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut:

³⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015). h.63

Ho: Tidak ada pengaruh model TGT (Team Games Tournament) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V MI Darul Huda.

HI: Terdapat pengaruh model pembelajaran TGT (team Game Tournamet) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V MI Darul Huda.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metodologi penelitian adalah sekumpulan peraturan, kegiatan, dan prosedur yang digunakan oleh pelaku suatu ke disiplin ilmu. Metode penelitian secara umum diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan suatu data dengan berbagai tujuan dan manfaat tertentu.¹ Menurut nanang martono metode penelitian adalah suatu usaha untuk menentukan, mengembangkan serta menguji kebenaran suatu pengetahuan, usaha dimana dilakukan dengan menggunakan metode-metode ilmiah, tujuannya yaitu untuk menemukan prosedur-prosedur ilmiah.² Jadi metode cara ilmiah yang digunakan untuk mendapatkan suatu data yang valid dengan memiliki tujuan agar dapat ditemukan dan pembuktiannya dapat dilakukan melalui pengetahuan tertentu. Pembuktian yang didapatkan pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah yang ada dalam bidang pendidikan.

Pelaksanakan kegiatan pembelajaran pada penelitian yang dilakukan menggunakan model pembelajaran tipe TGT berbantuan LKPD yang selanjutnya dianalisis bagaimana kemampuan hasil belajar siswa tersebut. Berdasarkan hal tersebut, penelitian yang dilakukan merupakan penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode yang digunakan untuk

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015). h.3

² Nanang Martono, *Metode Penelitian Kuantitatif Analisis Data Sekunder* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2016), h.2

mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.³

Jenis eksperimen yang digunakan adalah *quasy experimental design* yaitu desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variable-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.⁴ Berdasarkan data dan analisis datanya, penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Hal tersebut karena data yang dikumpulkan berupa angka-angka serta dalam proses pengolahan data dan pengujian hipotesis menggunakan analisis statistik yang bersesuaian.

B. Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan rancangan penelitian *posttest only control design*. Desain eksperimen ini memiliki dua kelompok. Kelompok pertama diberi perlakuan (X) dan kelompok yang lain tidak. Kelompok yang diberi perlakuan disebut kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok *control*. Berikut adalah rancangan penelitian *posttest only control design*.⁵

Table 2
Desain Penelitian

Kelompok	Perlakuan	<i>Post-test</i>
E	X	O_1
P	Y	O_2

³ *Ibid.* h.5

⁴ Dantes, *Desain Eksperimen dan Analisis Data* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2016), h.125

⁵ *Ibid.* h.83

Keterangan:

E : Kelas eksperimen

P : Kelas pengendali atau kelas control

X : Perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen (model pembelajaran tipe TGT berbantuan LKPD)

Y : Perlakuan yang diberikan pada kelas control (model pembelajaran tipe NHT berbantuan buku cetak)

O_1 : Post-test kelas eksperimen

O_2 : Post-test kelas control

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MI Darul Huda Bandar Lampung pada seluruh peserta didik kelas V dengan mata pelajaran matematika semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019.

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan faktor yang bergantung pada faktor-faktor lain, maka variable dapat dibedakan menjadi dua yaitu variable bebas dan variable terikat.⁶ Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu :

1. Variabel independent (variabel bebas) yaitu variabel yang cenderung mempengaruhi. Dalam hal ini yang menjadi variabel bebas adalah belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan LKPD.

⁶Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, 2013th ed. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, n.d.).(Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013). h.36

2. Variabel Dependent (variabel terikat) yaitu variabel yang cenderung dipengaruhi. Dalam hal ini yang menjadi variabel terikat adalah peningkatan hasil belajar matematika peserta didik kelas V MI Darul Huda.⁷

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁸ Populasi dalam penelitian adalah seluruh peserta didik kelas V MI Darul Huda Tahun Ajaran 2017/2018, dengan jumlah peserta didik 50 dengan distribusi kelas sebagai berikut.

Tabel 3
Distribusi Peserta Didik Kelas V MI Darul Huda

No.	Kelas	Jumlah Peserta didik
1	VA	25
2	VB	25
	Jumlah populasi	50

Sumber : Dokumentasi MI Darul Huda 2017/2018.

2. Sample

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁹ Untuk melakukan penelitian peneliti menentukan sampel sebanyak dua kelas yaitu VA sebagai sampel yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan LKPD dan

⁷ Sugiyono, *Op.Cit.*, h. 39

⁸ *Ibi.*, h.80

⁹ Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, & penelitian Gabungan* (Jakarta: Kencana, 2017), h. 150

VB sebagai sampel dalam pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan buku cetak.

F. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel ini dilakukan dengan acak kelas. Acak kelas merupakan teknik pengambilan sampel dengan cara memberikan nomor¹⁰ pada kelas selanjutnya dilakukan pengundian untuk menentukan kelas mana yang akan dilakukan penelitian.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian karena tujuan utama dari penelitian adalah mengumpulkan data.¹¹ Kegiatan perencanaan pendidikan adalah tersedianya data system pendidikan yang lengkap dan akurat. Langkah awal yang dikerjakan oleh perencana pendidikan adalah pengumpulan data. Untuk mengumpulkan data maka peneliti melakukan beberapa cara dalam pengumpulan data guna memperoleh informasi yang diinginkan, diantaranya:

1. Tes

Tes adalah instrumen atau alat untuk mengumpulkan data tentang kemampuan subjek penelitian dengan cara pengukuran contohnya mengukur kemampuan subjek penelitian dalam menguasai materi pelajaran dll.¹² Tes yang diberikan pada penelitian ini berupa tes uraian yang diharapkan peserta didik dapat mencapai suatu indikator hasil belajar.

¹⁰Nanang Martono, *Op.Cit.* h.77

¹¹ *Ibid.* h. 308

¹² Joko Subagyo. *Op.Cit.* h.53

2. Dokumentasi

Metode dokumentasi digunakan untuk mengambil data berbentuk tertulis, seperti daftar nama pendidik, nama peserta didik, profil sekolah, foto dan lain sebagainya yang berhubungan dengan pembahasan penelitian.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati secara spesifik semua fenomena itu disebut *variable* penelitian.¹³ Instrumen pada penelitian yang akan dilakukan ini digunakan untuk mengukur dan mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah diolah. Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah instrument tes. Tes yang diberikan berupa butir soal uraian (*essay*) untuk mengukur kemampuan hasil belajar peserta didik

Tabel 4
Daftar Kisi-Kisi Soal Pos-test

No	Indicator Pencapaian	No. Item Soal	Jumlah
1	Perhitungan dalam bentuk persen	1,2,8,9,11,14,15	7
2	Mengubah kebentuk decimal	3,5,7,13	4
3	Bentuk sederhana dari pecahan	4,6,10	3
4	Pecahan yang senilai	12	1
	Jumlah Item pertanyaan	15	15

tes yang diberikan berupa butir soal uraian (*essay*) untuk mengukur kemampuan penalaran matematis peserta didik. Pembuatan soal tes berpedoman pada indikator kemampuan penalaran matematis. Dalam upaya mendapatkan data yang akurat maka tes harus memenuhi kriteria tes yang baik. Tes yang baik harus memenuhi beberapa persyaratan penting, yaitu validitas, uji tingkat kesukaran, uji

¹³ *Ibid.* h.61

reliabilitas.¹⁴ Bentuk tes yang digunakan adalah tipe tes esai yang juga divaliditi oleh dosen pembimbing.

I. Uji Coba Instrumen Penelitian

1. Uji Validitas

Validitas atau kesahihan adalah menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang ingin diukur.¹⁵ Untuk mengetahui kevalidan instrumen, maka digunakan korelasi *product moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(n \sum X^2 - (\sum X)^2)(n \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

keterangan:

r_{xy} = Angka indeks korelasi “r” product moment

$\sum XY$ = jumlah hasil perkalian antara skor X dan Skor Y

x = Skor masing-masing butir soal

y = Skor total butir soal

n = Jumlah peserta tes

Setelah didapat harga koefisien validitas maka harga tersebut diinterpretasikan terhadap kriteria dengan menggunakan tolak ukur mencari angka korelasi “r” *product moment* (r_{xy}) dengan menggunakan derajat kebebasan sebesar (N-2) pada taraf signifikansi (α) = 0,05 dengan ketentuan bahwa r_{xy} lebih besar atau sama dengan r_{tabel} maka hipotesis nol diterima atau soal dapat dinyatakan valid. Jika r_{xy} lebih kecil dari r_{tabel} maka soal dikatakan

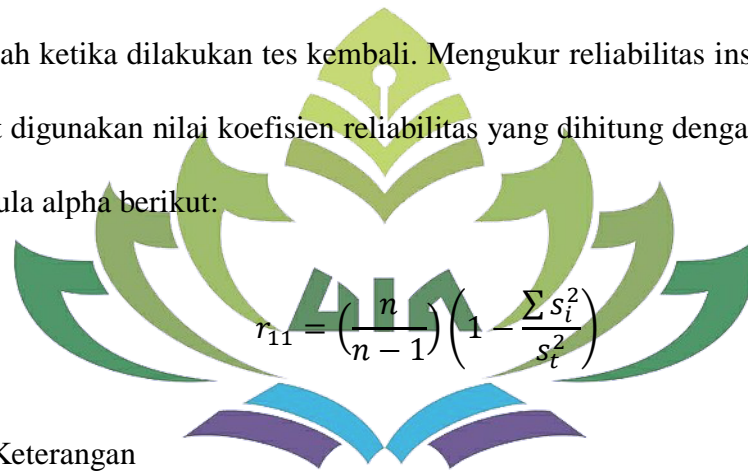
¹⁴*Ibid.* h. 102

¹⁵*Ibid.* h. 125

tidak valid atau lebih mudahnya r_{xy} dibandingkan dengan koefisien $r_{tabel} = r_{(a,n-2)}$. Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka instrumen dikatakan valid.¹⁶

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas dapat diartikan dengan konsistensi. Suatu instrumen evaluasi dapat dikatakan mempunyai nilai reliabilitas tinggi, apabila tes yang dibuat mempunyai nilai yang konsisten dalam mengukur yang hendak diukur. Semakin reliabel suatu tes, semakin yakin kita dapat menyatakan bahwa dalam hasil suatu tes mempunyai hasil yang sama dan bisa dipakai disuatu tempat sekolah ketika dilakukan tes kembali. Mengukur reliabilitas instrumen tersebut dapat digunakan nilai koefisien reliabilitas yang dihitung dengan menggunakan formula alpha berikut:



$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right)$$

Keterangan

r_{11} = Koefisien reabilitas tes

n = Jumlah Soal

$\sum s_i^2$ = Jumlah varians skor dari tiap-tiap butir item

s_t^2 = Varian dari skortotal¹⁷

¹⁶Novalia, Muhamad Syazali, *Olah Data Penelitian Pendidikan*. (Lampung : Aura Printing & Publishing, 2014). h. 38

¹⁷ Suharsimi Ari Kunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013). h.122

Koefisien reliabilitas yang diperoleh diinterpretasikan terhadap koefisien reliabilitas tes yang pada umumnya digunakan patokan sebagai berikut:

- a. Apabila $r_{hitung} \geq 0,70$ berarti tes hasil belajar yang sedang diuji reliabilitasnya dinyatakan telah memiliki reliabilitas yang tinggi.
- b. Apabila $r_{hitung} < 0,70$ berarti tes hasil belajar yang sedang diuji reliabilitasnya dinyatakan belum memiliki reliabilitas yang tinggi.¹⁸

3. Uji Tingkat Kesukaran

Bermutu atau tidaknya butir-butir tes hasil belajar diketahui dari derajat kesukaran yang dimiliki oleh masing-masing butir item tersebut.¹⁹ Butir-butir item tes dapat dinyatakan butir yang baik, apabila butir-butir item tersebut tidak terlalu mudah ataupun terlalu sukar, dengan kata lain butir soal tersebut tingkat kesukaran itemnya sedang atau cukup.²⁰ Menghitung tingkat kesukaran butir tes dapat dicari dengan rumus berikut:

$$P = \frac{B}{Js}$$

Keterangan :

- P : tingkat kesukaran item
- B : banyaknya peserta tes yang menjawab benar
- Js : jumlah seluruh siswa

Penafsiran atas tingkat kesukaran butir tes digunakan kriteria menurut Thorndike dan Hagen sebagai berikut:

¹⁸ *Ibid*, h.124

¹⁹ Novalia dan Muhammad Syazali, *Op.Cit.* h.318

²⁰ *Ibid*. h. 370

Tabel 5
Interprestasi Tingkat Kesukaran Butir Tes²¹

Besar P	Interpretasi
$P \leq 0,30$	Terlalu Sukar
$0,31 \leq P \leq 0,70$	Cukup (Sedang)
$P > 0,70$	Terlalu Mudah

Sumber: Tingkat kesukaran butir soal (Novalia dan M. Syazali)

Namun dalam penelitian ini, peneliti hanya ingin mengetahui tingkat kesukaran soal, dipakai atau dibuangnya item soal hanya berpedoman pada kevalidan item soal tersebut.

J. Teknik Analisis Data

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Tujuan dari uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas harus dipenuhi untuk menentukan perhitungan yang akan dilakukan pada hipotesis berikutnya. Data yang di uji yaitu data kelas eksperiment dan data kelas kontrol. Dalam hal ini dilakukan uji normalitas dengan metode *liliefors*, karena uji ini dilakukan untuk normalitas data yang kecil dan tidak perlu dikelompokan.²² langkah-langkah pengujian adalah sebagai berikut:

a. Hipotesis

H_0 : Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

²¹ *Ibid.* h.48

²² Novalia dan M. Syazali, *Op.Cit.* h.52

H_1 : Sampel tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal

b. Taraf Signifikan

$$(\alpha) = 0,05$$

c. Statistik Uji

$$L = \max |F(z_i) - S(z_i)|$$

$$z_i = \frac{(X - \bar{X})}{s}$$

Dengan:

$$F(z_i) = P(Z \leq z_i); Z \sim N(0,1)$$

$S(z_i)$ = Proporsi cacah $z \leq z_i$ terhadap seluruh cacah z_i

X_i = Skor responden

\bar{X} = Rata-rata

S = Standar deviasi

d. Daerah Kritis (DK) = $\{L \mid L_{hitung} > L_{\alpha:n}\}$; n adalah ukuran sampel.

e. Keputusan uji

H_0 ditolak jika L_{hitung} terletak didaerah kritis atau $L_{hitung} > L_{tabel}$

f. Kesimpulan

1) Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal jika tidak tolak H_0 .

- 2) Sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal jika tolak H_0 .²³

b. Uji Homogenitas

Setelah uji normalitas, dilakukan juga uji homogenitas. Uji ini untuk mengetahui kesamaan antara dua keadaan atau populasi. Uji homogenitas yang digunakan adalah uji homogenitas dua varians atau uji *bartlett*, yaitu

a. Hipotesis

$$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2 = \dots = \sigma_k^2$$

H_1 : tidak semua varians sama

b. Tingkat Signifikan

$$\alpha = 5\%$$

c. Statistik Uji

$$F = N - k$$

$$C = 1 + \frac{1}{3(k-1)} \left(\sum \frac{1}{f_j} - \frac{1}{f} \right)$$

$$\text{Rerata Kuadrat Galat (RKG)} = \frac{\sum SS^j}{\sum S^j}$$

$$X^2 = \frac{2.303}{c} (f \log \text{RKG} - \sum f_j \log s_j^2)$$

d. Daerah Kritis

$DK = \{X^2 | X^2 > X^2_{3.418}\}$ dapat dilihat pada tabel ini chi kuadrat dengan derajat kebebasan $(k - 1)$.

e. Keputusan Uji

²³ *Ibid.* h.53

H_0 diterima jika harga statistik X^2 , yakni $X^2_{hitung} < X^2_{tabel, k-1}$. Berarti varians dari populasi homogen.

2. Uji Hipotesis

Untuk pengujian hipotesis dilakukan dengan membandingkan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas control menggunakan uji satu pihak (uji t-test sampel berkolerasi) Adapun langkah-langkah test “t” sebagai berikut:

Penelitian ini menggunakan uji t (uji perbedaan dua rata) dengan rumus sebagai berikut :²⁴

a. Hipotesis Statistik

$H_0: \mu_1 \leq \mu_2$ (Model pembelajaran *Times Games Tournament* tidak efektif terhadap hasil belajar Matematika peserta didik)

$H_1: \mu_1 > \mu_2$ (Model pembelajaran *Times Games Tournament* sangat efektif terhadap hasil belajar Matematika peserta didik)

b. Taraf Signifikasi $\alpha = 0,05$

c. Rumus Statistik Uji

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S_p \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$S_p^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan :

²⁴Loc. Cit. Anas Sudjana. h.277

\bar{X}_1 : Nilai rata-rata peserta didik yang diajarkan dengan model *Times Games Tournament*

\bar{X}_2 : Nilai rata-rata peserta didik yang diajarkan tidak dengan menggunakan model *Times Games Tournament*

N_1 : Jumlah peserta didik yang diajarkan dengan menggunakan model *Times Games Tournament*

N_2 : Jumlah peserta didik yang diajarkan tidak dengan menggunakan model pembelajaran *Times Games Tournament*

S_1 : Standar deviasi dari data yang menggunakan model pembelajaran *Times Games Tournament*

S_2 : Standar deviasi dari data yang tidak menggunakan model *Times Games Tournament*

S_p : Standar deviasi gabungan

d. Daerah Kritis

$$DK = \left\{ z \mid z < -z_{\frac{\alpha}{2}} \text{ atau } z > z_{\frac{\alpha}{2}} \right\}$$

e. Keputusan Uji : H_0 ditolak jika $z_{hitung} \in DK$

1. Uji Normalitas Gain (N-GAIN)

Untuk menganalisis tingkat keberhasilan atau persentase keberhasilan peserta didik setelah proses belajar mengajar setiap

putarannya dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa soal tes tertulis pada setiap akhir putaran.²⁵

Rumus N-GAIN =

$$\frac{posttest - pretset}{skor\ ideal - pretest}$$

Kategorisasi ditentukan dengan nilai N-GAIN sebagai berikut:

Tabel 6

Intrepetasi Uji N-Gain

G-Tinggi	Nilai $G \geq 0,70$
G-Sedang	Nilai $0,30 \leq G < 0,70$
G-Rendah	Nilai $G < 0,30$

²⁵Rita Rahmaniati dan Supramono, Pembelajaran I-Set S (Islamic, Science, Environment, Technology and Society) terhadap hasilbelajar.*Anterior Jurnal*.14; 2 (Palangkaraya, Juni 2015), 196.

BAB IV

ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Penelitian ini dilakukan di MI Darul Huda Bandar Lampung. Penelitian ini menggunakan dua kelas sebagai sampel yakni kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol. Kedua kelas tersebut di beri perlakuan yang berbeda, untuk kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *times games Tournament* sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads together*. Peneliti memberikan 12 kali pertemuan yakni 6 kali pertemuan di kelas kontrol dan 6 kali pertemuan di kelas eksperimen.

Peneliti menggunakan tes akhir (pos-tes) 15 soal *essay* bertujuan untuk mengetahui hasil belajar matematika, terdapat 10 soal yang valid dan 5 soal tidak valid. Berikut hasil Pos-Tes yang Diajarkan dengan Menggunakan Tipe *times games Tournament*.

Tabel 7
Distribusi Frekuensi Nilai Pos-Tes Matematika kelas eksperimen

Nilai	Jumlah Siswa	Persen (%)
70 – 75	2	8 %
76 – 80	7	28%
81 – 85	3	12 %
86 – 90	5	20 %
91 – 95	3	12%
96 – 100	5	20 %
Jumlah	25	100%

Berdasarkan table distribusi di atas nilai pos-tes Matematika pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *numbered heads together* 100% peserta didik yang memenuhi KKM.

Tabel 8
Distribusi Frekuensi Nilai Pos-Tes Matematika kelas kontrol

Nilai	Jumlah Siswa	Persen (%)
65 –70	4	16 %
71 –75	11	44%
76 – 80	7	28 %
81 – 85	3	12 %
Jumlah	25	100%

Berdasarkan table distribusi di atas nilai pos-tes Matematika pada kelas control dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *numbered heads together* terdapat 16% peserta didik yang tak memenuhi KKM sedangkan terdapat 84% peserta didik yang memenuhi KKM.

B. Hasil Uji Coba Tes

1. Uji Validitas

Uji coba tes untuk mengetahui soal yang hendak diukur Validitas instrument soal tes peneliti menggunakan validitas isi dan *product moment* sebagai acuan. Peneliti menggunakan 10 soal pos-tes untuk di analisis. Ujicoba validitas instrument soal dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 9
Hasil Uji Validitas Soal

No item	r_{tabel}	r_{hitung}	Kesimpulan
1	0,413	0,712	Valid
2	0,413	0,712	Valid
3	0,413	0,418	Valid
4	0,413	0,285	Tidak valid
5	0,413	0,586	Valid
6	0,413	0,298	Tidak Valid
7	0,413	0,278	Tidak Valid
8	0,413	0,511	Valid
9	0,413	0,628	Valid
10	0,413	0,442	Valid
11	0,413	0,256	Tidak valid
12	0,413	0,589	Valid
13	0,413	0,075	Tidak Valid
14	0,413	0,452	Valid
15	0,413	0,436	Valid

Berdasarkan hasil perhitungan 15 soal di atas terdapat 10 soal yang valid dan 5 soal yang tidak valid Karena nilai $r_{\text{hitung}} < r_{\text{tabel}}$. Butir soal yang valid yaitu soal nomor 1, 2, 3, 5, 8, 9, 10, 12, 14, dan 15. Sedangkan soal yang tidak valid yaitu soal nomor 4, 6, 7, 11, dan 13, dapat dilihat pada lampiran 8.

2. Uji Reliabilitas

Setelah butir-butir soal telah melalui tahap uji validitas, uji tingkat kesukaran selanjutnya butir soal diuji dengan menggunakan uji reliabilitas. Tujuan uji reliabilitas ialah untuk mengukur secara konsisten dari instrument tes. Berdasarkan uji reliabilitas menggunakan rumus *Cronbach Alpha* diperoleh nilai $r_{11} = 0,737$, maka disimpulkan instrument soal tinggi, dapat dilihat di lampiran 9.

3. Uji Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran dilakukan untuk mengetahui apakah soal terlalu mudah, terlalu sulit atau sedang. Adapun analisis tingkat kesukaran soal sebagai berikut:

Tabel 10
Tingkat Kesukaran

No soal	Tingkat kesukaran	Keterangan
1	0,493	Sedang
2	0,391	Sedang
3	0,667	Sedang
4	0,51	Sedang
5	0,609	Sedang
6	0,435	Sedang
7	0,623	Sedang
8	0,275	Sukar
9	0,594	Sedang
10	0,478	Sedang
11	0,478	Sedang
12	0,681	Sedang
13	0,391	Sedang
14	0,696	Sedang
15	0,71	Mudah

Soal yang baik adalah soal yang sedang. Mempunyai indeks kesukaran 0.31 sampai 0,70 tergolong pada soal yang sedang dan 0.00smpai 0.30 tergolong soal yang sukar. Hasil perhitungan tingkat kesukaran 15 soal kelas eksperimen di atas terdapat 13 soal sedang, 1 soal yang sukar, dan 1 soal yang mudah terdapat pada lampiran 10.

4. Hasil Kesimpulan Uji Coba Tes

Hasil perhitungan validitas, reabilitas dan tingkat kesukaran tes instrumen pada tabel berikut:

Tabel 11
Kesimpulan instrumen soal

Item soal	Uji Validitas	Tingkat Kesukaran	Kesimpulan
1	Valid	Sedang	Digunakan
2	Valid	Sedang	Digunakan
3	Valid	Sedang	Digunakan
4	Tidak valid	Sedang	Tidak Digunakan
5	Valid	Sedang	Digunakan
6	TidakValid	Sedang	Tidak Digunakan
7	Tidak Valid	Sedang	Tidak Digunakan
8	Valid	Sukar	Digunakan
9	Valid	Sedang	Digunakan
10	Valid	Sedang	Digunakan
11	Tidak valid	Sedang	TidakDigunakan
12	Valid	Sedang	Digunakan
13	TidakValid	Sedang	TidakDigunakan
14	Valid	Sedang	Digunakan
15	Valid	Mudah	Digunakan

Berdasarkan data di atas pada uji validitas, reliabilitas, dan tingkat kesukaran soal, maka soal yang akan digunakan peneliti sebanyak 10 soal. Soal yang digunakan ialah nomor 1, 2, 3, 5, 8, 9, 10, 12, 14, 15. Peneliti menggunakan nomor urut soal 1 sampai 10 dalam penelitian. Soal yang tidak digunakan terdiri dari 5 soal yakni nomor 4, 6, 7, 11, 13.

C. Hasil Analisis Uji Pra Syarat

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data yang telah dikumpulkan dan diteliti apakah normal atau tidak. Peneliti menggunakan uji normalitas dengan uji *lieliefors*. Uji normalitas data hasil belajar matematika kelas V MI Darul Huda Bandar Lampung ialah sebagai berikut:

Tabel 12
Hasil Uji Normalitas

Perlakuan	L_{tabel}	L_{hitung}	Keputusan uji
Eksperimen	0.173	0.1528	H_1 diterima
Kontrol	0.173	0.129	H_1 diterima

Berdasarkan tabel di atas bahwa kelas eksperimen diperoleh $L_{hitung} = 0.1528$, dan kelas kontrol $L_{hitung} = 0.129$, dengan taraf signifikan $\alpha = 0.05$. Hal ini menunjukkan bahwa $L_{tabel} > L_{hitung}$ maka H_0 ditolak, artinya data tersebut normal. Terdapat pada lampiran 11 dan 12.

2. Uji Homogenitas

Setelah kedua kelas sampel dinyatakan normal, selanjutnya dapat dicari nilai homogenitasnya. Peneliti menggunakan uji homogenitas menggunakan uji *bartlett* dari hasil perhitungan dapat dilihat pada lampiran 13 dan pada tabel berikut:

Tabel 13
Hasil Uji Homogenitas

Kelas	α hitung	α tabel	Keputusan	Kesimpulan
Eksperimen dan Kontrol	0.338	3.841	H_0 diterima	Homogenitas

Berdasarkan tabel di atas hasil perhitungan *chi kuadrat* dengan taraf signifikan $\alpha = 0.05$ dengan demikian $\alpha_{hitung} < \alpha_{tabel}$, maka H_0 diterima artinya data sampel homogen.

D. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidak adanya pengaruh dalam pembelajaran kooperatif tipe *Times Games Tournament* di dalam pembelajaran untuk mengetahui hasil belajar matematika. Peneliti menggunakan uji t dalam uji hipotesis yang meliputi uji kesamaan dua rata-rata pada kelas eksperimen, dengan hipotesis penelitian adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Times Games Tournament* terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V MI Darul Huda Bandar Lampung.

H_1 : Adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Times Games Tournament* terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V MI Darul Huda Bandar Lampung.

Uji t dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 14
Uji t

No.	Kelas	t_{hitung}	t_{tabel}	Keputusan
1	Eksperimen dan Kontrol	5.045	1.960	H_0 ditolak

Berdasarkan tabel di atas setelah dilakukan perhitungan uji t dengan taraf signifikan 5%, diperoleh $t_{hitung} = 5.045$ dan $t_{(0,025;34)} = 1.960$, maka $t_{hitung} > t_{(0,025;34)}$, sehingga H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Times Games Tournament* terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V MI Darul Huda Bandar Lampung.

E. Analisis Uji N-Gain

Tabel 15
Hasil N-Gain Pretest-Posttest Pada Kelas Eksperimen Dan Kontrol

	Eksperimen			Kontrol		
	Pretest	Posttest	N-Gain	Pretest	posttest	N-Gain
Σ	1118	2145	18.063	1089	1872	13,433
X	44.72	85.8	0.722	43,56	74,88	0,537

Berdasarkan data di atas, dapat dianalisis bahwa selisih antara nilai pretest dan posttest menghasilkan nilai N-Gain. Untuk kelas eksperimen rata-rata pretest sebesar 44,72 dan rata-rata nilai posttest sebesar 85,8 dengan perolehan rata-rata

N-Gain sebesar 0,722 dan masuk dalam kategori sedang. Kemudian untuk kelas kontrol rata-rata nilai pretest sebesar 43,56 dan rata-rata nilai posttest sebesar 74,88 dengan perolehan N-Gain sebesar 0,537 dan masuk dalam kategori tinggi. Dapat disimpulkan bahwa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar sehingga model pembelajaran *Times Games Tournament* berbantu LKPD sangat efektif terhadap hasil belajar.

F. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *Cooperative learning* tipe *Times Games Tournament* terhadap hasil belajar matematika. Peneliti mengambil kelas V MI Darul Huda Bandar Lampung sebanyak dua kelas untuk dijadikan kelas eksperimen dan kelas kontrol. kelas VA sebagai kelas eksperimen dan VB kelas kontrol . pada teknik ini menggunakan teknik simple random sampling. Teknik simple random sampling ini dengan melakukan undian atau lotre terhadap semua populasi. Populasi yang diambil dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas , yaitu VA 25 peserta didik sebagai kelas eksperimen yang diterapkan model pembelajaran *Cooperative learning* tipe *Times Games Tournament* berbantuan LKPD dan VB 25 peserta didik sebagai kelas kontrol yang diterapkan model pembelajaran *Cooperative learning* tipe *numberhead together*.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil uji hipotesis secara manual dengan $t_{hitung} = 5,045$ dan $t_{(0,025;34)} = 1,960$, sehingga $t_{hitung} > t_{(0,025;50)}$ maka H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat keefektifan model

pembelajaran kooperatif tipe *Times Games Tournament* berbantu LKPD terhadap hasil belajar matematika kelas V MI Darul Huda Bandar Lampung.

Penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Times Games Tournament* untuk membantu peserta didik dalam belajar di kelas agar tidak merasa jenuh dengan bekerja kelompok dengan bantuan LKPD. Peserta didik yang diajarkan dengan menggunakan *Times Games Tournament* lebih antusias dalam belajar, kecakap dalam berkomunikasi, dimana komunikasi terjadi antara peserta didik dengan peserta didik dalam berdiskusi kelompok untuk memecahkan masalah yang telah diberikan.

Hari pertama peneliti memberikan pre-test kepada peserta didik kelas v untuk mengetahui hasil belajar matematika peserta didik yang tidak homogen. Pengambilan sampel dengan cara *teknik sampling* untuk dijadikan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Peneliti melihat nilai pretest dibawah KKM. Maka peneliti memilih kelas VA dijadikan kelas eksperimen dan VB dijadikan kelas kontrol. Perbedaan perlakuan yang diberikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yakni kelas kontrol memakai model pembelajaran kooperatif *Number Heads Together* kelas eksperimen memakai model pembelajaran kooperatif tipe *Times Games Tournament*. Empat pertemuan selanjutnya dilaksanakan proses belajar mengajar, dan satu pertemuan terakhir peneliti melakukan tes akhir (pos-tes) untuk mengetahui hasil belajar kelas V MI Darul Huda Bandar Lampung. Lembar soal pos-tes telah divalidasi oleh peserta didik kelas VI MI Darul Huda Bandar Lampung.

Lembar soal tes akhir yang terdiri dari masing-masing 10 soal *essay*. Pertemuan pertama dan ke dua pada kelas eksperimen peneliti menyampaikan materi tentang pecahan. Selama kegiatan pembelajaran peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Times Games Tournament* berbantu LKPD, namun siswa di kelas kurang efektif dikarenakan masih banyak bertanya akan model baru yang diterapkan di kelas. Pertemuan ke-tiga sampai ke-lima pendidik menyampaikan materi pecahan dengan soal cerita dilanjutkan dengan penerapan tipe *Times Games Tournament* berbantu media LKPD. Pertemuan keempat peneliti memberikan posttest kepada peserta didik.

Kegiatan pembelajaran tipe *Times Games Tournament* mula-mula pendidik membagi kelas menjadi 4-5 kelompok, kemudian pendidik memberikan LKPD setiap masing-masing kelompok untuk dipelajari bagian materi pecahan, setelah semua kelompok telah memahami dan saling bertukar pendapat tentang informasi yang mereka peroleh pendidik memulai permainannya dimana pendidik telah menyiapkan kartu soal beserta jawabannya. Pada kelompok pertama membacakan soal pertanyaan dan kemudian pada kelompok ke-dua dan seterusnya mendengarkan pertanyaan soal tersebut setelah soal dibacakan pendidik menghitung 1 sampai 3 yang bisa menjawab pertanyaan peserta didik angkat tangan dan siapa yang paling cepat kelompok tersebut yang menjawab, dan pertanyaan yang benar akan diberikan nilai 100 sedangkan jika menjawab salah maka tidak mendapatkan nilai. Selanjutnya dengan soal berikutnya, dan kelompok yang dapat memenangkan pertandingan akan mendapatkan reward/hadiah.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Times Games Tournament* (TGT) merupakan varian dari diskusi kelompok. TGT ini secara tidak langsung melatih peserta didik untuk saling berbagi informasi, mendengarkan secara cermat serta berbicara dengan penuh perhitungan, sehingga peserta didik lebih produktif dalam pembelajaran.. Sehingga peserta didik yang kurang bersosial dengan peserta didik lain agar bekerjasama dengan peserta didik yang lainnya. Pada saat pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Times Games Tournament* peserta didik mempunyai tanggung jawab sendiri terhadap jawaban dari soal yang diberikan oleh pendidik. Pembelajaran ini melatih peserta didik mandiri, disiplin, dan bertanggung jawab. Pembelajaran yang langsung melibatkan peserta didik mampu melatih daya ingat dan pemahaman peserta didik sehingga pelajaran yang dipelajari tidak mudah untuk dilupakan.

Pertemuan terakhir peneliti memberikan pos-tes untuk mengetahui hasil belajar peserta didik kelas V MI Darul Huda Bandar Lampung. Pembelajaran yang telah di sampaikan pada kelas eksperimen juga di sampaikan pada kelas kontrol. Namun pada kelas kontrol peneliti memakai pembelajaran tipe *Number Heads Together*. Sebagaimana pendidik biasa melakukan pembelajaran di kelas. *Number Heads Together* dimulai dengan guru membagi kelas menjadi 4-5 kelompok terdiri dari 5 peserta didik. Masing-masing kelompok setiap anak dalam kelompok diberi nomor dari pendidik. Selanjutnya pendidik membagi tugas pada setiap anak sesuai dengan nomornya, lalu guru memberikan soal kepada peserta didik, lalu peserta didik berdiskusi untuk menyelesaikan isi kartu pertanyaan tersebut dengan waktu yang telah pendidik tentukan. Setelah waktu diskusi

selesai, pendidik memanggil peserta didik yang bertugas menjawab pertanyaan. Peserta didik yang mendapat tugas tersebut harus mempresentasikan di depan kelas.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Times Games Tournamen* melibatkan secara langsung peserta didik dalam belajar, sehingga suasana belajar matematika menjadi menyenangkan. Terciptanya suasana belajar yang menyenangkan peserta didik giat belajar, pembelajaran yang tidak membosankan dan mencapai hasil belajar yang baik memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum). Model pembelajaran ini dapat digunakan oleh pendidik sebagai dasar kegiatan pembelajaran dengan baik dan sebagai suatu alat alternative dalam usaha untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model *Times Games Tournamen* merupakan salah satu model pembelajaran yang digunakan untuk mengatasi keterbatasan sarana dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran ini dapat digunakan oleh pendidik sebagai dasar melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik, dan sebagai suatu alternative dalam usaha meningkatkan hasil belajar peserta didik. Ciri utama dari model *Times Games Tournamen* adalah peserta didik diminta bekerja sama dalam mencari jawaban yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. Salah satu keunggulan dari model *Times Games Tournamen* LKPD adalah peserta didik bekerja sama dan bermain sambil belajar mengenai suatu konsep atau topic dalam suasana yang menyenangkan.

Sebelum penggunaan instrumen ini terlebih dahulu soal diuji dengan analisis uji soal. Soal yang memenuhi kriteria tersebut dapat dijadikan instrumen

dalam penelitian. Instrumen yang digunakan sebagai alat ukur hasil belajar 10 butir soal yang memenuhi kriteria valid dan reliabel yang bisa digunakan untuk penelitian. Hasil belajar matematika pada kelompok eksperimen diperoleh rata-rata 85,8 dan kelompok kontrol diperoleh rata-rata 74,88. Sehingga menunjukkan bahwa terdapat keefektivan model pembelajaran kooperatif tipe *Times Games Tournament* berbantu media LKPD terhadap hasil belajar matematika. Hal ini sesuai dengan perhitungan uji t diperoleh hasil $t_{hitung} = 5,871$ dan $t_{(0,025;50)} = 1,960$, sehingga $t_{hitung} > t_{(0,025;34)}$ maka H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat keefektivan model pembelajaran kooperatif tipe *Times Games Tournament* terhadap hasil belajar matematika kelas V MI Darul Huda Bandar Lampung.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, bahwa terdapat keefektifan hasil belajar matematika peserta didik menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Times Games Tournament* berbantu media LKPD kelas V MI Darul Huda Bandar Lampung daripada pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads together*. Berdasarkan analisis uji perbandingan rata-rata pada tahap akhir menggunakan uji t diperoleh $t_{hitung} = 5,045$ dan $t_{(0,025;50)} = 1.960$ pada taraf signifikan $\alpha = 5\%$, maka $t_{hitung} > t_{(0,025;50)}$, akibatnya H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya keefektifan model pembelajaran kooperatif tipe *Times Games Tournament* berbantu media LKPD terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V MI Darul Huda Bandar Lampung.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan maka peneliti dapat memeberi saran sebagai masukan sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik

Peserta didik di sarankan agar dapat meningkatkan lagi hasil belajarnya berdasarkan materi yang sudah di berikan oleh pihak sekolah maupun sumber belajar lainnya seperti buku, dan sebagainya, sehingga hasil belajar dapat dicapai dengan maksimal.

2. Bagi pendidik

pendidik diharapkan mampu melanjutkan dalam mendayagunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan LKPD sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik secara optimal

3. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat memfasilitasi dan mendukung proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran, mengingat pentingnya dan bergunanya model pembelajaran dalam proses belajar mengajar karena dapat membantu peserta didik dalam menerima materi pelajaran yang disampaikan oleh pendidik.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat digunakan bagi peneliti selanjutnya dan sebagai bahan referensi untuk melanjutkan penelitian. Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran dimasa-masa selanjutnya bisa lebih inovatif dan berkembang sesuai dengan kemajuan zaman yang semakin modern.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, Moh Khoerul. "Pembelajaran Mendalam Untuk Membentuk Karakter Siswa Sebagai Pembelajar." *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah* 2, no. 2 (2017): 97–104.
- Ari Kunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Astrissi, Denta Oki Sari Artha Galuh, J. S. Sukardjo, and Budi Hastuti. "Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Disertai Media Teka Teki Silang Terhadap Prestasi Belajar Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2012/2013." *Jurnal Pendidikan Kimia* 3, no. 2 (2014): 22–27.
- Dantes. *Desain Eksperimen dan Analisis Data*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2016.
- Departemen Agama RI Al-Qur'an Tajwid dan Terjemahannya, PT Syaamil Cipta Media, Bandung.
- Dewi, Riske Nuralita Lingga, And Alfi Laila. "Pengaruh Metode Make A Match Dengan Media Gambar Terhadap Kemampuan Mengenal Kekhasan Bangsa Indonesia Seperti Kebhinekaan Siswa Kelas Iii Sdn Purwodadi Kec. Kras Kab. Kediri Tahun Ajaran 2015." *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 2, No. 2 (2017): 170–189.
- Ekawati, Enik, and Endang Susilowati. "Efektivitas Metode Pembelajaran Tgt (Team Games Tournament) Yang Dilengkapi Dengan Media Power Point Dan Destinasi Terhadap Prestasi Belajar." *Jurnal Pendidikan Kimia* 2, no. 1 (2013).
- Emzir. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. 2014th ed. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, n.d.
- E Slavin, Robert. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*, Jakarta: Nusa Media, 2015
- Fatoni, Indah, J. S. Sukardjo, and Budi Utami. "Penerapan Metode Teams Games Tournament (Tgt) Dilengkapi Lks Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Kelarutan Dan Hasil Kali Kelarutan Kelas XI Semester Genap SMA Negeri 2 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2012/2013." *Jurnal Pendidikan Kimia* 2, no. 4 (2013): 159–164.

- Harini, Luh Putu Ida, and Tjokorda Bagus Oka. "Penggunaan Mind Map Dalam Pembuktian Matematika," n.d.
- Hendarwati, Endah. "Pengaruh Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Sumber Belajar Melalui Metode Inkuiri Terhadap Hasil Belajar Siswa Sdn I Sribit Delunggu Pada Pelajaran Ips." *Pedagogia: Jurnal Pendidikan* 2, No. 1 (2013): 59–70.
- Heruman. *Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.
- Ibnu Badar Al-Tabany, Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Kontekstual*. Jakarta: Prenada Media Group, 2014.
- Ibnu Badar Al-Tabany, Trianto. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. 2015th ed. Jakarta: Prenada Media Group, n.d.
- Iif Khoiru Ahmadi, Sofan Amri, *Pengembangan & Model Pembelajaran Tematik Integratif*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya, 2014.
- Ifrianti, Syofnidah, "Peningkatan Hasil Belajar Matematika dengan Menggunakan Alat Peraga Jam Sudut Pada Peserta Didik Kelas IV SDN 2 Sunur Sumatera Selatan", Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, no 1 (2017), p- ISSN 2355- 1925
- Indiyani, Novita Eka, and Anita Listiara. "Efektivitas Metode Pembelajaran Gotong Royong (Cooperative Learning) Untuk Menurunkan Kecemasan Siswa Dalam Menghadapi Pelajaran Matematika (Suatu Studi Eksperimental Pada Siswa Di SMP 26 Semarang)." *Jurnal Psikologi* 3, no. 1 (2006): 10–28.
- M. Yusuf T, Mutmainnah Amin, "Pengaruh Mind Map dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa", Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah no 1 (2016), ISSN: 2301-7562.
- Martono, Nanang. *Metode Penelitian Kuantitatif Analisis Data Sekunder*. Jakarta: PT Raja grafindo Persada, 2016.
- Majid, Abdul. *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013
- Novalia, Muhamad Syazali. *Olah Data Penelitian Pendidikan*. Lampung: Aura Printing & Publishing, 2014.

- Nuryadi, Rosmayati. "The Effect Cooperative Learning Model Type Teams Games Tournament (TGT) On Learning Motivation And The Ability Of Mathematical Problem Solving At SMPN 1 Wates." 2016, May 1, 2016.
- Prastowo, Andi. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, Jogjakarta: Diva Press, 2015
- Rita Rahmaniati dan Supramono, Pembelajaran I-Set S (Islamic, Science, Environment, Technology and Society) terhadap hasilbelajar. *Anterior Jurnal*.14; 2 (Palangkaraya, Juni 2015), 196.
- Sastra Negara, Hasan. *Konsep Dasar Matematika Untuk PGSD*. Lampung: Aura Printing & Publishing, 2014.
- Shoimin, Aris. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. 2014th ed. Yogyakarta: AR-Ruzz Media, n.d.
- Sri Purwanti, "Meningkatkan Kemampuan Komunikasi dan Berpikir Kritis Matematis Siswa Sekolah Dasar dengan Model (MMP)", Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, no 2 (2015), p-ISSN 2355-1925
- Subagyo, Joko. *Metode Penelitian Dalam Teori Dan Praktik*. 2015th ed. Jakarta: PT Rineka Cipta, n.d.
- Sudijono, Anas. *Pengantar Statistik Pendidikan*. 2013th ed. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, n.d.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Sulistyaningsih, Dwi. "Keefektifan Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading And Composition Dalam Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematik." *Jurnal Karya Pendidikan Matematika* 1, No. 1 (2014).
- Sumantri, mohamad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016
- Tukiran Taniredja, Efi Miftah Faridli, Sri Harmianto. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Dan Efektif*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Yusuf, Muri. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, & penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana, 2017.